


Drill Dozer


The Age of Kings


Castlevania Double Pack


Yu Gi Oh! GX Duel Academy

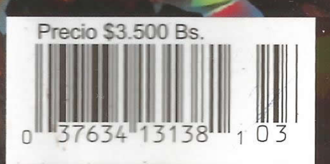


Nintendo

¡QUE INICIE LA CAZA!

METROID PRIME HUNTERS

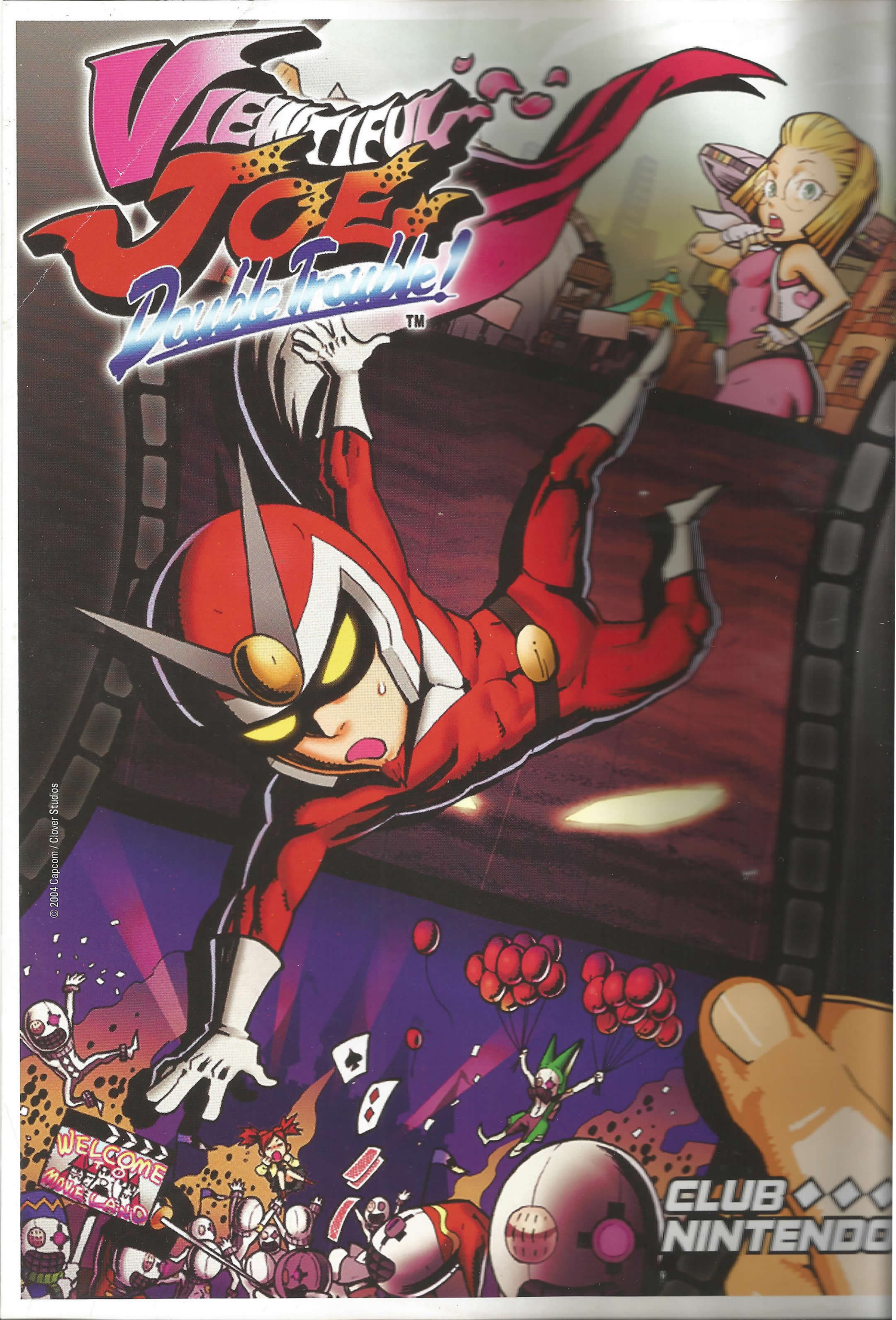
INCLUYE PÓSTER



Año 15 No 3

TIPS PETER JACKSON'S KING KONG

NINTENDO POWER
ANIMAL CROSSING WILD WORLD


Viewtiful Joe
Double Trouble!
TM
© 2004 Capcom / Clover Studios
WELCOME TO MOVIE LAND
CLUB NINTENDO

SUMARIO

ESTE MES REVISAMOS

70

PÓSTER DOBLE

TIPS 84

PETER JACKSON'S KING KONG

THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

NINTENDO POWER

ISSN 1665-7888



Circulación certificada por el
Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 15 N° 3. Fecha de publicación: Marzo 2006. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2004-030510303300-102, de fecha 05 de marzo de 2004, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD:** Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA:** Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 72 # 7-64, Piso 10, Edificio Corfinsura, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 310-6910.h Fax: (571) 310-6910 ext: 115 y 282. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 310-6910; Fax: (571) 310-6910 ext: 115 • **CHILE:** Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 399-6399. Fax (562) 399-6229. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Publimail S.A., Vicuña Mackenna 2598, Macul, Santiago. Tel: (562) 290-2515. Fax: (562) 290-2603. • **ECUADOR:** Publicada por Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA:** Editada para Venezuela por Editorial Televisa International, S.A. Información sobre ventas: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

Impreso en Colombia por Quebecor World Bogotá S.A.

EDITORIAL

Año XV No. 3 Marzo 2006

Este pinta como un buen mes para Nintendo, ya que por un lado se tiene el lanzamiento del cuarto título que aprovecha la tecnología Wi-Fi -obviamente nos referimos a **Metroid Prime Hunters,** que ya tenía un rato que se prometía y no salía, pero marzo 20 será la fecha definitiva-; además, en Japón se lanzará el nuevo diseño del Nintendo DS que tanto nos ha sorprendido, y seguramente tú ya estás ahorrando para comprártelo en cuanto salga en América. A nosotros en particular nos impactó el nuevo aspecto de este sistema de doble pantalla y honestamente no nos esperábamos un anuncio tan repentino, pero así es Nintendo; la compañía japonesa no hace promesas a la ligera, te muestra hechos sólidos que no dejan duda de que va por buen camino.

Les recuerdo que todo este tipo de temas -y otros tantos relacionados con la revista- los estaremos tocando en los *Podcast* que hemos venido haciendo desde hace un rato, así que si no los has escuchado, ¡qué esperas! Entra en nuestra página de Internet y descarga los archivos a tu computadora, celular o cualquier reproductor portátil de MP3... seguro te divertirás y conocerás más de los que hacemos Club Nintendo. Y ya que estamos encarrerados, te invitamos a que participes en los foros oficiales de la revista; allí podrás encontrar información sobre el universo de Nintendo, así como comentarios de otros usuarios que compartan tus gustos. Si aún no formas parte de la comunidad, entra a **www.clubnintendomx.com** y regístrate, es muy fácil y, lo mejor de todo, ¡es gratis!

No se diga más e iniciemos con esta edición, que te transportará desde los lugares más recónditos de la galaxia con **Metroid Prime Hunters**, la tenebrosa jungla de **King Kong,** hasta una ciudad infestada de zombis, para festejar el décimo aniversario de **Resident Evil**, una serie que a todos nos ha puesto al filo del asiento y que ahora regresa para explotar las ventajas del Nintendo DS.

¿Tienes dudas, quejas, comentarios o sugerencias? ¡Qué esperas! Envíanoslos a través de nuestro correo electrónico:
clubnin@clubnintendomx.com
o si eres muy conservador,
mándanos una carta a
la siguiente dirección:
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2,
colonia Santa Fe,
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF





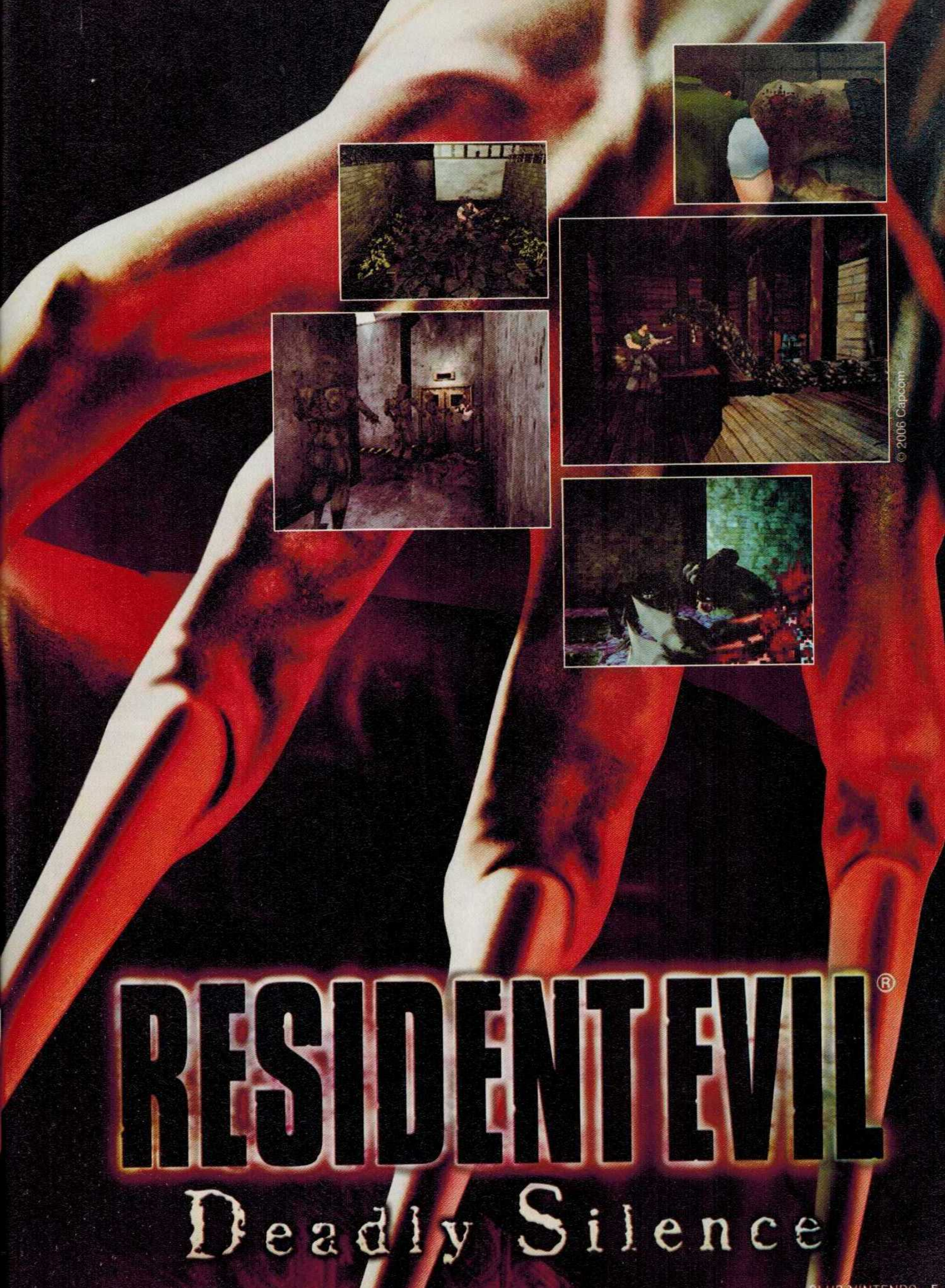
Londres
8:21 PM
Maui
9:21 AM
México
14:21 PM
Hora libre
Seattle
12:21 PM
nintendo
Wi-Fi
connection
¡Siempre hay
alguien
listo para jugar!
¡ES, FÁCIL!
1. EQUÍPATE
Busca el logo con la leyenda Nintendo Wi-Fi Connection en tus juegos favoritos de NDS.
2. CONÉCTATE
Participa desde tu casa o a través de algún hotspot. Visita NintendoWiFi.com para encontrar sitios gratuitos cerca de ti.
3. JUEGA
Reta a tus amigos o enfréntate al mundo. La conexión Wi-Fi de Nintendo te permite decidir.
NINTENDO DS
www.NintendoWiFi.com



La imagen

Han ocurrido numerosos eventos en la zona de Raccoon City que no se pueden explicar. La policía envía a uno de los equipos más prestigiosos, pero se pierde comunicación con ellos... un segundo grupo va en camino, esta vez comandado por **Albert Wesker**, uno de los tipos mejor entrenados para estas situaciones. **Barry Burton**, **Jill Valentine** y **Chis Redfield** serán los elementos clave para resolver este misterio. ¿Qué esconde la mansión **Spencer**? Sólo aquellos que realmente tengan el valor de enfrentar los retos de **Umbrella**, serán capaces de saberlo. Checa el artículo completo en la...

...página 78


© 2006 Capcom
RESIDENT EVIL®
Deadly Silence



#1 en México

¡MOVILIZA TU CELULAR!

Tonos

Hay más de 1,000 tonos en esmasmovil.com

Lo más peleado

	CLAVE
DON / Miranda	DON
LO QUE PASÓ PASÓ / Daddy Yankee	PASO
MI DULCE NIÑA / Kumbia Kings	NANA

Lo nuevo

	CLAVE
Loco por ti / Víctor García	VICTOR
La rana loca / Axel F.	FROG
Media naranja / La Arrolladora	NARANJA
Himno del América / América	AMERICA
Recostada en la cama / El Chapo	CHAPO
Tu de que vas / Franco de Vita	FRANCO
Me pregunto / Belanova	PREGUNTO
Helena / My Chemical Romance	HELENA
Fix you / Coldplay	FIX
You're beautiful / James Blunt	BEAUT
Volveré / K-Paz de la Sierra	KPAZ
Nada es para siempre / Luis Fonsi	FONSI
I don't care / Ricky Martin	RICKY
Tripping / Robbie Williams	TRIP

Lo más in

	CLAVE
Nada de esto es un error / Coty	ERROR
Don / Miranda	DON
Lo busqué / Ana Bárbara	LOBUSQUE
Yo quisiera / Reik	REIK
Ahora quién / Marc Anthony	AHORAQUIEN
Muriendo lento / Moderato	LENTO
Mi dulce niña / Kumbia Kings	NANA
Toxic / Britney Spears	TOXIC

Cine y Tv

	CLAVE
Harry Potter	POTTER
Los locos Adams	ADAMS
Orange County	OC
La Pantera Rosa	PANTERAROSA
Titanic	TITANIC
Misión imposible	MISION
Smallville	SMALLVILLE
Hakuna matata	HAKUNA
I'll be there for you / Friends	FRIENDS

Hits

	CLAVE
La manzanita / Tigres del Norte	MANZANITA
Star Wars / BSO	WARS
Yeah / Usher	YEAH
Amor del bueno / Reyli Barba	DELBUENO
Sabes a chocolate / Kumbia Kings	CHOCOLATE
Ojalá que te mueras / Pesado	TEMUERAS
Precisamente ahora / David de María	AHORA
Mi credo / K-Paz de la Sierra	MICREDO

No te pueden faltar

	CLAVE
Don't bother / Shakira	BOTHER
Ojalá y te animes / Bobby Pulido	ANIMES
Mi credo / Pepe Aguilar y Tiziano Ferro	CREDO
We be burning / Sean Paul	BURNING
The boxer / The Chemical Brothers	BOXER
Quemándome de amor / Moderatto	DEAMOR
This love / Maroon 5	THISLOVE
La tortura / Shakira	TORTURA
No fear / The Rasmus	FEAR
The beautiful side of somewhere / The Wallflowers	WALL
Lo que pasó pasó / Daddy Yankee	PASOPASO
Come in, come on / Velvet Revolver	VELVET

Encuentra más tonos en esmasmovil.com

INSTRUCCIONES PARA BAJAR TONOS POR TIPO DE CELULAR

MONOFÓNICO DIGITAL	MONOFÓNICO GSM	POLIFONICO
ENVIA CN DIGI + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111 Ej: CN DIGI DON NOKIA	ENVÍA CN MONO + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111 Ej: CN MONO DON NOKIA	ENVÍA CN POLI + "la clave de la canción" al 31111 Ej: CN POLI DON

PRECIO POR TONO: $13 + IVA

Juegos

Destreza

Consulta compatibilidades en esmasmovil.com



Crucigramas clave: CRUCI

Ahorcado clave: AHORCADO



Sudoku clave: SUDOKU



Lineas clave: LINEAS

Mobile Grand Prix clave: FUNO

Solitario clave: SOLITARIO

Bolas clave: BOLAS

Sonidos reales

CLAVE	CLAVE	CLAVE
RISAMACABRA	PEDOS	GUACARA
PATO	SUPERPEDO	HAYAMA
TIMBREBICI	PEDORRETA	TIRITITITO
CABALLO	TARZAN	TIRITITITO2
MOTO	RISAYODA	SAMBOMBAZO
BESO	BEBE	CONTESTA
GORILA	MEROLICO	VERSALLESCA
GRITOMUJER	GALAN	
GRITO	OYEMIAMOR	
SUPERERUCTO	CUBANO	
ERUCTO1	FUTBOL	
METRALLETA	RUDOS	

Nos vamos al mundial
Nos vamos al mundial
Nos vamos al mundial

	CLAVE
Si se puede	SISEPUEDE
Si se pudo	SISEPUDO
Nos vamos al mundial	NOSVAMOS
México... México...México	MEXICO

envía CN REAL + "clave" al 31111 Ejemplo: CN REAL NOSVAMOS

PRECIO POR TONO: $13 + IVA CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

Nuevos Sonidos para aficionados

Fotos Hollywood







PAMELA · TYRA · CONELLY2 · WATTS2 · BANKS · JOLIE

HILTON · HUDSON · ANISTON1 · CAMERON · ELECTRA · HALLE



ALBA1

envía CN FOTO + "clave" al 31111 Ejemplo: CN FOTO ALBA1

PRECIO POR IMAGEN: $13 + IVA. SOLO CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

Diversión



PIROPOS envía CN PIROPO al 21111



CLUB AMERICA envía CN AMERICA al 21111



DATOS DE CINE envía CN CINE al 21111



BROMAS envía CN BROMA al 21111



CHISTES envía CN CHISTE al 21111



HECHIZOS envía CN HECHIZO al 21111

PRECIO POR SUSCRIPCION MENSUAL: $43.47 + IVA.

PIROPOS PERSONALIZADOS envía CN PIROPO + "su nombre" al 61111

PRECIO POR MENSAJE: $ 5 + IVA.



CHISTES envía CN CHISTE al 41111



ADIVINANZAS CHISTOSAS envía CN ADIVINA al 41111



MASCOTA envía CN MASCOTA al 41111



BOLA MÁGICA envía CN BOLA + "tu pregunta" al 41111

PRECIO POR MENSAJE: $ 3 + IVA



Aventuras

Midtown Madness 3
clave: MM3

Frankestein
clave: FRANKEI

Mafia
clave: MAFIA




Eon the Dragon
clave: DRAGON

Airforce 2
clave: AIR2



Terminator
clave: TERMINATOR

Pang
clave: PANG

Consulta compatibilidades en esmasmovil.com

envia CN JUEGO + "clave" al 31111 Ejemplo: CN JUEGO MM3 al 31111

PRECIO POR JUEGO: $26 + IVA (en 2 mensajes de $13 + IVA cada uno).
SOLO PARA CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

Lo más NUEVO

No te puede faltar



Tragacocos



Alcatel: OT556, OT735i, OT756
LG: C1100, C1200, C2200, F2100, G5300i
Motorola: A835, C385, C450, C550, C650, C975, C980, E380, e398, e550, V180, V220, V400, V500, V547, V550, V551, V620, V635, V80, V980
Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3595, 3650, 3660, 5100, 5140, 5140i, 6010, 6015, 6020, 6021, 6030, 6100, 6200, 6220, 6225, 6230, 6235, 6255, 6255i, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6681, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7510i, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD
Sagem: my-V75, MYC5-2, myV-65, MYX-7, MYX5-2
Samsung: X480, D500, E300, E700, E800, E820, SGH D410, SGH E100, sgh e330, sgh e630, SGH E710, SGH E715, sgh e810, SGH P400, SGH P510, SGH X426, sgh x430, SGH X450, sgh x460, X640
Sharp: GX1, GX10, GX10i, GX15, GX20, GX25, GX30
Siemens: A60, A65, C60, CX65, CX70, M55, M65, MC60, ME55, S55, S57C, S65, S65V, S6V, SK65, SL55, SL55B
SonyEricsson: K500i, K508i, K700i, K750i, T610, T630, W800i, Z520, Z600, Z800

envía CN JUEGO COCOS al 31111

Alien

El más jugado

Modelos compatibles:
Nokia: 3410, 6310i, 3510i, 8910i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage, 6630, 6680, 6681
Siemens: S55, SL55, ME55, M50, C55
Motorola: T720, T720i
Samsung: S100
Sharp: GX10, GX10i, GX20

envía CN JUEGO ALIEN al 31111

REBELDE móvil Imágenes












MIA34 · LUPITA21 · VICO5 · MIA30 · DIEGO10 · MIGUEL19 · VICO2 · MIA11 · MIGUEL16 · ROB4 · LUJAN2 · ROB30 · VICO1 · ROB9 · MIA23 · TOMAS1 · VICO6 · ROB10 · DIEGO2 · DIEGO4 · MIGUEL9 · MIA23 · LUPITA25 · GIO12 · ALMA2

COMO BAJAR IMAGENES: envía CN FOTO + "clave" al 31111 Ejemplo: CN FOTO MIA27

PRECIO POR IMAGEN: $13 + IVA. SOLO CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO.
CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM LOS FORMATOS DE LAS IMAGENES PUEDEN VARIAR

Fan Rebelde



Sólo para FANS

Descarga cada semana en tu celular increíbles fotos originales, noticias, chismes exclusivos y promociones únicas, todo como en una revista.

envía CN FAN REBELDE al 31111

PRECIO POR MENSAJE: $13 + IVA

Test Rebelde

¿Qué tan rebelde Eres?

¿Sigues las reglas o te revienta que te digan lo que tienes que hacer? ¡Descubre si eres tan rebelde como tú crees!

Envía CN TESTR al 61111 y contesta las reveladoras preguntas que te dirán si eres tranquilo como Teo o rebelde como Roberta.

$5.00 + IVA. Por mensaje.

DANS PARK

El más peleado




Modelos compatibles:
Motorola: A835, C975, C980, e550, V500, V547, V550, V620, V635, V80, V980
Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 5140i, 6010, 6015, 6020, 6021, 6030, 6100, 6200, 6220, 6225, 6230, 6235, 6255, 6255i, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6681, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7510i, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD
Panasonic: X60
Sagem: my-V75, MYC5-2, myV-65, MYX-7, MYX5-2
Samsung: X480, E300, S300, SGH C100, SGH C100G, sgh d100, sgh e310, SGH E710, SGH E715, sgh e810, SGH P400, SGH P510, SGH S100, SGH S300, SGH S300M, SGH X400, SGH X426, sgh x430, SGH X450, X640, Z100, Z105
Sharp: GX1, GX10, GX10i, GX15, GX20, GX25, GX30
Siemens: CX65, CX70, M65, S65, S65V, S6V, SK65
SonyEricsson: K700i, K750i, W600i, W800i, Z800N-Gage QD
Panasonic: X60
Sagem: my-V75, MYC5-2, myV-65, MYX-7, MYX5-2
Samsung: X480, E300, S300, SGH C100, SGH C100G, sgh d100, sgh e310, SGH E710, SGH E715, sgh e810, SGH P400, SGH P510, SGH S100, SGH S300, SGH S300M, SGH X400, SGH X426, sgh x430, SGH X450, X640, Z100, Z105
Sharp: GX1, GX10, GX10i, GX15, GX20, GX25, GX30
Siemens: C65, C65V, CF62, CX65, CX70, M65, S65, S65V, S6V, SK65, SL65
SonyEricsson: K700i, K750i, W600i, W800i, Z800

envía CN JUEGO PARK al 31111




Dragon Skies

Motorola: A835, C975, C980, e550, V500, V547, V550, V620, V635, V80, V980
Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 5140i, 6010, 6015, 6020, 6021, 6030, 6100, 6200, 6220, 6225, 6230, 6235, 6255, 6255i, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6681, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7510i, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD
Panasonic: X60
Sagem: my-V75, MYC5-2, myV-65, MYX-7, MYX5-2
Samsung: X480, E300, S300, SGH C100, SGH C100G, sgh d100, sgh e310, SGH E710, SGH E715, sgh e810, SGH P400, SGH P510, SGH S100, SGH S300, SGH S300M, SGH X400, SGH X426, sgh x430, SGH X450, X640, Z100, Z105
Sharp: GX1, GX10, GX10i, GX15, GX20, GX25, GX30
Siemens: C65, C65V, CF62, CX65, CX70, M65, S65, S65V, S6V, SK65, SL65
SonyEricsson: K700i, K750i, W600i, W800i, Z800

envía CN JUEGO JUEGO5 al 31111

PRECIO POR JUEGO: $26 + IVA (en 2 mensajes de $13 + IVA cada uno). SOLO PARA CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO.

Consulta compatibilidades en esmasmovil.com

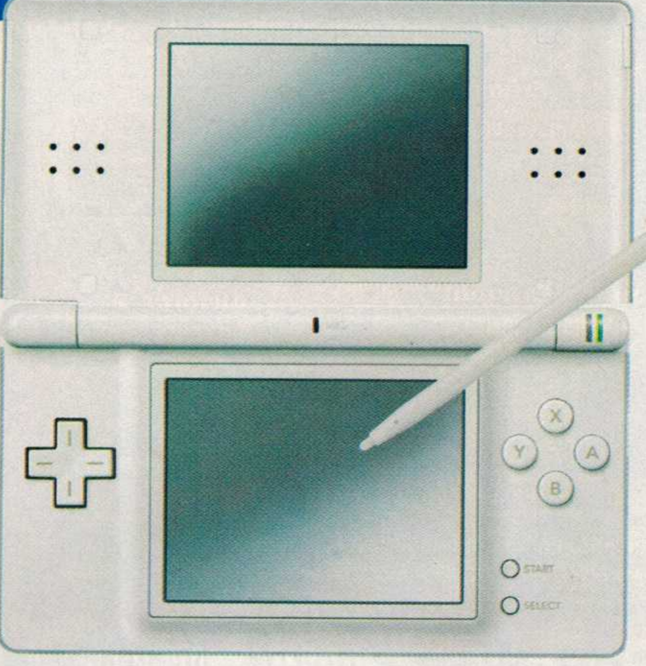


Un servicio de



Una nueva cara para el Nintendo DS

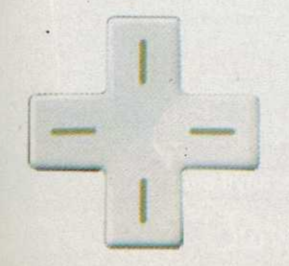
Desde que salió a la venta el Nintendo DS, hace ya más de un año, ha demostrado que lo que le hace falta a esta industria es creatividad y diseño, pero sobre todo visión, y esto es precisamente lo que tuvo Nintendo al pensar en el diseño de esta consola, la cual ha venido a revolucionar el mercado de los portátiles. Gracias a sus cualidades como el micrófono o la pantalla táctil, hemos podido disfrutar en grande juegos como **Trace Memory**, **Mario Kart DS**, **Electroplankton**, **Castlevania DoS**, en fin, verdaderas joyas, que nos han ofrecido experiencias nuevas, fuera de lo común. También hemos visto varios colores especiales, como el dorado, y hasta ediciones especiales de juegos, como la que salió junto con **Mario Kart** o con **Nintendogs**. Por todo este éxito, Nintendo ha anunciado una nueva versión de este sistema, algo así como lo que significó el Game Boy Advance SP para el primer GBA, es decir, una nueva estructura para la consola.



Este nuevo diseño se conocerá como Nintendo DS Lite, y tiene las siguientes características:

Obviamente se ha disminuido el tamaño, pues anteriormente las dimensiones del NDS eran 14.8 × 8.4 × 2.8 cm, y en el NDS Lite serán de 13.3 x 7.3 x 2.1 cm, es decir, se ha reducido un 25% aproximadamente; y en cuanto al peso, lo bajaron de 275 g a sólo 218. Además de lo anterior, también se han incorporado cuatro tipos diferentes de brillo, para que elijas el que mejor te convenga de acuerdo con el lugar donde te encuentres; de hecho, por eso se le denominó *"Lite"*, ya que hace referencia tanto a lo ligero como a los niveles de contraste. El micrófono ahora lo encontraremos en la parte de en medio, justo entre las dos pantallas, para que tenga una mejor recepción, y el color que tendrá, como ya debiste ver en las fotos, será el blanco, aunque no dudamos que dentro de poco se anuncien más colores; es más, es casi un hecho.

NINTENDO DS® lite



La verdad todos estamos muy contentos con la noticia, aunque si acabas de comprar tu NDS, igual y no piensas lo mismo, ¿verdad? Pero esto es algo normal, que siempre sucede con la mayoría de sistemas de Nintendo. Su fecha de lanzamiento en Japón será a principios de este mes, y aunque ya está confirmado para América, no se sabe nada exacto.

Según se comentó, una de las causas por las que se decidió hacer este nuevo aspecto para el NDS es que se espera que así llegue a nuevos sectores, es decir, que sea más atractivo para gente que quizá no juegue tanto.

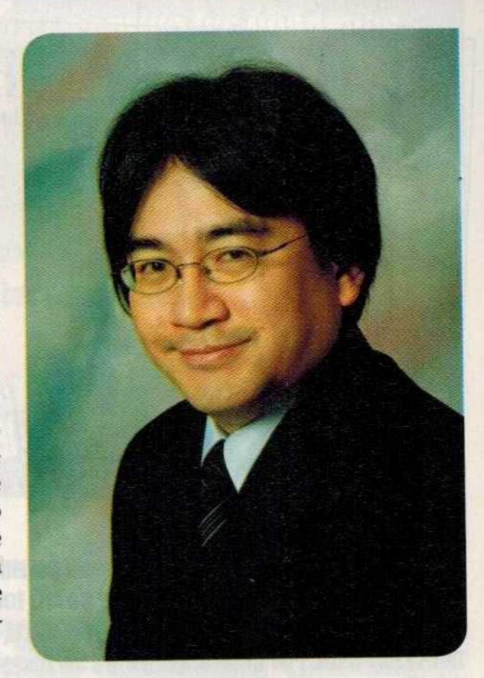
Expande tus horizontes

Hace unos números hablamos de Rune Factory, juego desarrollado por Marvelous Interactive, y que es una especie de Harvest Moon, pero con un trasfondo un poco más profundo en cuanto a la historia de los protagonistas, así como también un modo de juego más intenso. Pues bien, para que se vayan dando una idea de lo que nos espera en unos meses, se han dado a conocer varias imágenes, que muestran lo bien logrados que están los escenarios del juego. Nosotros creemos que aunque la acción principal se realizará en la granja, habrá muchas más cosas que hacer en los pueblos que sólo comprar *items* o platicar con sus habitantes. Otro de los datos que se tienen de este título, y que más llama nuestra atención, es que se podrá jugar en línea; habrá que esperar para ver cómo es aprovechada esta cualidad, aunque podría ser algo parecido a lo ya visto en Animal Crossing de Nintendo.





Satoru Iwata volverá a la GDC



En la última Game Developers Conference que se celebró el año pasado, Nintendo presentó un nuevo video de **Zelda Twilight Princess**, además de dar información del juego. Por tal motivo, este año se esperaba que la gran N volviera a hacer acto de presencia, y para regocijo de todos los videojugadores, así será. Se ha confirmado que el día 23 de marzo, Satoru Iwata, presidente de Nintendo, dará una conferencia, en la que se cree hablará del nuevo Nintendo DS Lite; pero también existe la posibilidad de que mencione algo de Revolution; pero sólo hasta ese día sabremos la verdad. En próximas ediciones te tendremos todos los pormenores de la conferencia; esperemos que sean buenas noticias.

Las primeras imágenes del cuento

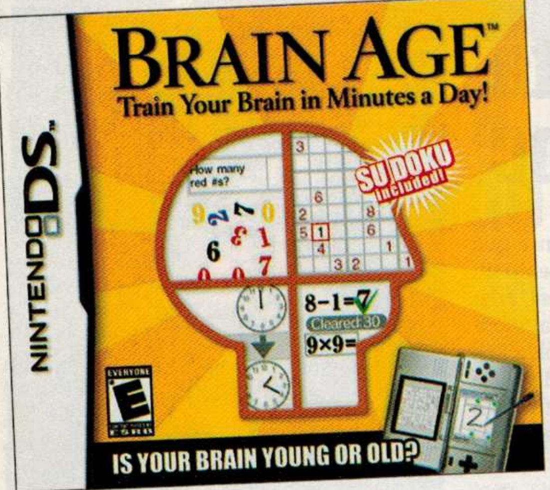
El mes pasado les informábamos del futuro lanzamiento de **Tales of Tempest** para Nintendo DS por parte de Namco, y ahora, además de nuevos detalles, les mostramos imágenes del aspecto del título. Para empezar, se ha situado el lanzamiento de esta aventura para principios de abril en Japón, y como ya habrás notado por las fotos, se confirma lo que ya se venía diciendo: que el juego será en un total 3D, es decir, tanto escenarios como personajes estarán diseñados bajo este estilo, lo que demuestra el gran poder que tiene el Nintendo DS.





Por otro lado, se mencionó que contará con un sistema de combates, que permitirá que crees combos entre dos o más personajes. Por cierto, también se comentó que tendrá capacidad para que pueda ser disfrutado por cuatro personas al mismo tiempo, cada una controlando a un personaje distinto; lo que no se sabe es si se necesitarán más tarjetas de juego para esta modalidad. Todo indica que justo como les decíamos en el número pasado, **Tales of Tempest** se convertirá en uno de los mejores juegos del género RPG para el Nintendo DS.

No hay fecha confirmada para América, pero esperamos que en el E3 se comente algo al respecto; por lo pronto disfruta las imágenes.



¿Qué tan bueno eres para las matemáticas?

En el próximo abril, Nintendo pondrá a la venta el juego **Brain Age: Train your Brain in Minutes a Day**, que es la adaptación al mercado americano de un popular título que apareciera para el Nintendo DS en Japón hace ya algunos meses, en el cual, mediante ejercicios matemáticos y lógicos, se agiliza la mente. Este juego está basado en los estudios de un famoso neurocientífico de nombre Ryuta Kawashima, en donde se demuestran los beneficios de ejercitar la mente mediante problemas de este tipo, por lo que a la gente de Nintendo se le hizo una excelente idea realizar un juego donde se aprovecharan dichos estudios, para que todas las personas que lo jueguen disfruten de las bondades que trae consigo. **Brain Age** incluye más de quince actividades distintas, cada una enfocada a un área en específico, como la memoria o la lógica.

Este tipo de juegos no suele ser muy popular, pero en verdad que éste es diferente, ya que por las características de la consola, lo vuelve todo muy ágil y sobre todo divertido, y por si fuera poco, soporta hasta ocho jugadores con una sola tarjeta. Su fecha de salida es el 17 de abril, salvo que pase algo muy raro, así que tienes buen tiempo para decidir si lo compras o no. Por cierto, ¿alguien se acuerda de Donkey Kong Jr. Math en el NES?

Las líneas seguirán cayendo

Hace ya dos décadas que el concepto creado por Alexey Pajitnov, **Tetris**, se convirtiera en todo un suceso; ¿a qué se debió?, a la simpleza de su gameplay, pues solamente se trataba de acomodar piezas de rompecabezas en una pantalla para formar líneas y ya. Con el paso del tiempo, lejos de perder su toque, se convirtió en un clásico. Se crearon muchas variantes como Tetris Blast o TetrisPhere, que son muy divertidas, pero ninguna como el original, que aun ahora nos sigue dando buenos momentos ya sea en alguna fila o en nuestros viajes. Ahora encontraremos mejoras y cambios, en cuanto al gameplay, ya que en uno de los modos de juego, se podrá utilizar el *stylus* para deslizar las piezas y acomodarlas de una manera más sencilla; en total serán seis modos de juego distintos, pero aún no se ha dicho mucho al respecto.



Veremos imágenes de juegos clásicos de Nintendo, como **Super Mario Bros, Donkey Kong** o **Balloon Fight**; pero lo que consideramos la mejor de las opciones, es que contará con soporte del sistema WIFI, por lo que podremos enfrentarnos con diversas personas en todo el planeta; en esta modalidad podrán participar hasta cuatro personas. Ahora bien, si tienes muchos amigos, digamos unos... diez y cuentan con su Nintendo DS, prepárate para la diversión, porque con la opción de Download Play, nadie se quedará fuera de la acción.



¡Hola, **Mario**! Te tengo una pregunta. He leído que en el **PictoChat** no puedo conectarme vía Wi-Fi con otras personas del mundo, pero, ¿sabes cuándo se podrá hacer contacto con otras personas del planeta? Por favor respóndanme que tengo esa duda hace bastante tiempo.

Michelle B.
Santiago de Chile

¿Ehhh? Como que tu pregunta es medio confusa, pero supongo que quisiste decir que si el programa de **PictoChat** en algún momento podrá tener comunicación por Internet para conversar con otros jugadores del mundo. Pues bien, **PictoChat**, así como lo tenemos, no es ni será compatible con WI-FI, quedando sólo como medio de charla local; pero Nintendo tiene planes de sacar un nuevo juego para el Nintendo DS, que incluso podrá transferir voz a través de Internet, tal como se mostró en la *Electronic Entertainment Expo* del 2005. De este último producto no se ha dicho nada más, pero supongo que en un futuro lo veremos en las tiendas de todo el mundo.

Hola, amigos de la revista No. 1 de Nintendo. Quisiera que me contestaran unas dudas que tengo que no me dejan dormir.

1.- Tengo un GameCube que no lee mis discos y quisiera saber cuál sería el problema, ya que al poner el disco carga el juego, y si llega a hacerlo, al poco rato me sale el mensaje de que tuvo un error, recomendándome que consulte el manual. Quisiera que me ayudaran en esto, porque no sé si es el láser del Nintendo GameCube lo que no sirve.

2.- Esta pregunta es respecto del Nintendo Revolution: ¿va a poder leer todos los juegos de Nintendo que han salido, como el del Nintendo 64 o el GameCube? Porque he visto esta pregunta en la sección de Mario; esto me alegró porque estaría feliz de jugar juegos como **Mortal Kombat 4** en el Revolution.

3.- Hablando de MK4, ¿creen que saldría **Mortal Kombat Shaolin Monks** para el Revolution o Gamecube? Es que ya lo he visto en el PS2 y está genial.

Anónimo
Vía correo electrónico

¡Qué tal, "incógnito"! Tu problema seguramente se debe a que el lector está en sus últimos días, o también puede ser que tus discos están muy rayados. Si se trata de la consola, checa si aún tienes garantía y acude al lugar donde la compraste para que te ayuden a solucionar tu problema; en el caso de que se deba a los discos, prueba con uno de esos dispositivos que "pulen" los CD; no es lo mejor, pero en casos extremos ayuda bastante.

Como hemos dicho en repetidas ocasiones, el Nintendo Revolution será retrocompatible con muchos de los juegos de antiguas generaciones –de consolas caseras- de Nintendo (la lista definitiva de títulos aún no se ha liberado). Pero será con base en descargas por Internet, es decir, con lo de "retrocompatible" no quiere decir que podrás insertar tu cartucho de Nintendo 64 en tu Revolution, por decir algo. En cuanto a **Mortal Kombat 4**, éste, como muchos otros juegos de licencias, no han sido confirmados; lo más seguro es que en el E3 se revele este celado tesoro. Con lo que respecta a **Shaolin Monks**, Midway nos ha comentado directamente que no tiene planes por el momento para lanzar una versión de este título en el Nintendo GameCube. La verdad es una lástima porque es un gran juego que le agradaría a todos los fans.

¡Hola, Dr. Mario! Es la primera vez que escribo y espero que me contestes las siguientes preguntas:

1.- ¿Cuándo saldrá el **Resident Evil: Deadly Silence** para el Nintendo DS?

2.- ¿Cuándo sale el juego **Seiken Densetsu DS: Children of Mana**?

3.- ¿El nuevo **Final Fantasy** para DS será en gráficos 3D?; y si es así, ¿para cuándo saldría?

4.- ¿**The Legend of Zelda: Twilight Princess** será compatible con el Nintendo Revolution?

Franco Antonio Bastida
Torreón, Coahuila

Capcom está celebrando su décimo aniversario de la saga de **Resident Evil** y por ello decidió lanzar una versión para el Nintendo DS que incluye el **Resident Evil** (el primero) en dos formas de juego, la original y otra con cambios significativos; la fecha está planeada para el 14 de febrero en América, así que es seguro que ya esté en tu tienda preferida. Por otro lado, **Seiken Densetsu DS: Children of Mana**, una secuela de la saga **Mana** de Square-Enix, sale en Japón a finales de marzo, pero hasta el momen[illegible] no se ha confirmado nada p[illegible] América.

El **Final Fantasy** al que te re[illegible]res es el **III**, aquel que sa[illegible] hace años en el NES, y v[illegible] la luz hasta finales de año en Japón y probablemente lo tengamos por estos rumbos en la primera parte del 2007. Lo más importante es que no es un refrito simple, sino que como lo mencionas, se reprogramó por completo para que procese gráficos tridimensionales en todo momento del juego; eso sí, la historia se conserva tal cual. Y bueno, ya para terminar, se rumora –según una publicación inglesa- que **The Legend of Zelda: Twilight Princess** tendrá una opción para ser jugado con el control del Revolution, ofreciendo una experiencia adicional al modo de juego en GameCube. Con esto no decimos que **The Legend of Zelda: Twilight Princess** sea un título para Nintendo Revolution, sino que será un disco normal para Nintendo GameCube, con opción a ser jugado en la próxima consola casera. De ser confirmado, te daremos los detalles inmediatamente.

Children of Mana es uno de los juegos RPG más esperados para el NDS y, como puedes ver en la foto de la derecha, se conserva el estilo clásico de juego que tanto nos ha gustado.











¿Qué hay de nuevo, doc? Tengo una pregunta: compré el **Mario Kart DS** y una conexión de banda ancha. ¡Oh, gran doc dios de las cápsulas!, ¿dónde puedo obtener el Nintendo Wi-Fi USB Connector? Por favor dame una buena receta para este gran problema. Estoy desesperado; necesito jugar en línea ¡ahora!

Javier Mendoza
Vía correo electrónico

Depende mucho de en qué país vivas. Lo mejor que puedes hacer es checar con algún distribuidor autorizado de Nintendo. En el caso de México hay varias tiendas populares que ya lo están vendiendo, pero también puedes importarlo desde alguna página de Internet de Estados Unidos o, en el último de los casos, compra un *ruteador* inalámbrico en alguna tienda de electrónica, pero antes entra en la página www.nintendowifi.com para confirmar que sea compatible con el DS.

Hola, **Mario**. Lo que pasa es que quería saber si en todos las cajas del Nintendo DS siempre viene una tarjeta de **Metroid Prime Hunters: First Hunt,** ya que están saliendo diferentes diseños, pero con juegos distintos. ¿Siempre vienen los dos? Agradecería que me respondieras esa pregunta.

Rodrigo Vargas Barbosa
Vía correo electrónico

La primera edición del Nintendo DS traía un demo de MPH, pero en las subsecuentes ya se incluía un título completo como en la versión azul, donde venía el juego de Super Mario 64 DS; después salió una versión de Nintendogs que obviamente incluía uno de estos títulos de perritos y posteriormente una versión de Nintendo DS rojo con el esperadísimo Mario Kart DS. Obviamente en los paquetes que incluye un juego completo se omite el demo de Metroid, así que ya sabes: checa bien las especificaciones de la caja antes de hacer tu compra.

Los felicito por su aniversario y les deseo que cumplan muchos años más. Recuerden, 14 años se dicen fácil pero no lo son. ¡Leo mucho las revistas de Club Nintendo y espero que me contestes, **Mario**! Tengo tres preguntas: ¿dónde se consigue la extensión del micrófono del DS y cómo es? ¿Cómo se habilita la conexión WI-FI del **Mario Kart**? Por más que trato no se puede. Por último, ¿crees que haya un **Mario Party** para el DS? Por favor contéstame, **Mario,** maestro de los videojuegos

Alex Silva Rosas
Vía correo electrónico

Gracias por tus buenos deseos =); nosotros también estamos dispuestos a seguir trabajando duro para darles lo último de Nintendo. ¿Extensión de micrófono? Pues hasta donde sé, no existe tal. El NDS cuenta con un micrófono de serie y no se necesita una extensión; tal vez te hayas confundido con otro accesorio. La red WI-FI se activa automáticamente cuando estás en un *hotspot* que lo permita, o en tu casa si cuentas con red inalámbrica. En algunos casos debes configurar los datos que te pide el juego, como SDID (*login*), WEP KEY (*password*), dirección IP y datos del DNS. Si no los conoces, consulta con tu proveedor de Internet u obtenlos directamente desde el MS-DOS de tu computadora. En cuanto a Mario Party para DS, es probable que Nintendo nos dé la sorpresa un día de estos, ya que la versión de GBA fue aceptada bastante bien, pero no hay nada oficial y sólo queda esperar el anuncio de nuevos títulos, probablemente el próximo E3 nos deje información sobre este juego, pero faltan unos meses para descubrirlo.

Hola, **Mario**. ¿Cómo estás? Espero que bien. La verdad es que te escribo para recriminarte una cosa: un gran número de amigos y yo estamos inconformes con el control del Revolution ya que creemos que se pierde la esencia de los videojuegos; esa sensación de tomar el control con tus dos manos y dejarte llevar... creo que ustedes han exagerado cuando hablan del control del Revolution, ya que dicen que es maravilloso, pero la verdad muchos estamos inconformes con él y esperamos que el control alternativo mejore y vuelva a las andadas de un control de videojuegos, ya que la verdad el actual no creo que sea bueno. Es todo. Espero que publiquen mi queja y den su punto de vista. Gracias. Sigan así, son la mejor revista de Latinoamérica.

Eduardo Campos
Aguascalientes, México

Nosotros preferimos decir que hasta no probarlo no podremos dar una crítica completa, pero eso no afecta con que las primeras impresiones que tuvimos nos dejaron satisfechos en el aspecto de que Nintendo prometió algo revolucionario y, honestamente, lo cumplió. El nuevo control nos permitirá vivir una experiencia de juego diferente, fuera de lo común y más apegada a lo que será una nueva generación de videojuegos. No se conformaron con actualizar su hardware y software: ellos fueron más allá y se enfocaron en algo sencillo que hasta el menos experimentado pueda disfrutar, mientras que muchos de nosotros, veteranos en este ámbito, nos sentiremos halagados de contar con algo realmente diferente a la competencia. En definitiva, un control alterno ayudará muchísimo para jugar los títulos ordinarios y más específicamente los de peleas que bajo los términos del nuevo control de Nintendo se veían un poco fuera de realidad. Nintendo ha dicho que planea dejar contentos a todos los usuarios, ya sea clásicos, novatos y exigentes. Nuestra opinión, por ahora, es de aplauso a Nintendo, pero en mayo, cuando podamos jugarlo –si se presenta en el E3– te daremos un veredicto final, así que te recomiendo que aguantes un poco y no juzgues severamente antes de probar la versión oficial o definitiva.



En el caso de **Mario Kart DS**, el paquete incluye unas estampas para decorar tu consola. Elige la que más te agrade y no te arrepentirás.









Hola, los felicito por su trayectoria en la revista; tengo cinco años leyéndola. Mi pregunta es ésta: ¿cuántos juegos de **Final Fantasy** salieron para el GB Classic?

Moisés Navarro Álvarez
Vía correo electrónico

Son cuatro títulos que llegaron a América bajo el nombre de **Final Fantasy**, pero eso no quiere decir que pertenezcan al universo de FF. Uno de ellos es **Final Fantasy Adventure**, un juego muy bueno que en Japón se conoció como **Makaitoushi SaGa**, siendo el primero de la serie **SaGa** que quizá ubiques más como **Romance in SaGa**. Pero por estrategias de mercadotecnia o algún otro motivo que no se sabe, Square y Sunsoft decidieron que para nuestro continente llevaría el nombre de **Final Fantasy**. También tenemos los conocidísimos **Final Fantasy Legend I, II** y **III**, que como en el caso anterior, también son juegos distintos bajo el nombre de FF. En este caso se usó a la saga Mana (¿recuerdas el juego **Secret of Mana**?) para darle vida a la fantasía final de América; es por ello que el juego **Seiken Densetsu 2** (nombre en Japón para **Secret of Mana 2**) llegara a nosotros como **Secret of Mana**, puesto que el **Final Fantasy** de GBA era realmente la primera entrega de **SOM**.

Sin importar que no tienen nada que ver con la saga original, los juegos de **Final Fantasy** para el Game Boy son artículos de colección, así que si los tienes en tu poder, no los pierdas de vista.

Hola, **Mario**. Dame una ayudadita, porfa. Me compré el juego **Pokémon FireRed**, pero no es color rojo sino gris; además, el juego no está registrado por Nintendo y cuando guardo mis avances y lo apago, se borra. ¿Será que es de prueba o es pirata? Me urge saberlo porque reuní dinero para comprarlo y ahora no funciona. Otra pregunta: ¿estás molesto con **Luigi**? Porque después de **Mario & Luigi** de GBA no hicieron nada más juntos.

Rubén Ruan
Vía correo electrónico

¡Újule, mano!... ¿cómo te explico? Digamos que todos los cartuchos de **Pokémon FireRed** ORIGINALES son de color rojo, del mismo modo que los de **Pokémon LeafGreen** son verdes. Así que saca tus conclusiones. Para evitar este tipo de problemas, les recomiendo que compren sus juegos en lugares autorizados, sí... ya sé que es más caro, pero a la larga es mejor. Los cartuchos piratas generalmente no salvan y si llegan a hacerlo, la batería les dura muy poco... son de mucha menos calidad y puede que estén corruptos. ¿Pelearme con **Luigi**? ¡Cómo! Sí somos hermanos y hemos compartido múltiples aventuras; de hecho, hace unos meses salió **Mario & Luigi: Partners in Time**, la secuela del juego que mencionas y próximamente nos verás librando numerosos retos en las diversas consolas de Nintendo.

Aquí te dejamos una imagen de cómo se deben ver los cartuchos originales, si por alguna extraña razón, los tuyos vienen difentes, ten por seguro que son obra de los piratas.

Hola, doc. ¿Cómo te va? No hace mucho tiempo mandé un mail (un poco largo) con muchas dudas, comentarios, sugerencias y felicitaciones. Mi pregunta es la siguiente: ¿responden todas las cartas y correos electrónicos que les envían, o sólo algunos? Por favor, contésteme; no me gustaría quedarme con una mala impresión. Sin más por el momento, se despide de ustedes su fiel lector y servidor.

Edson I. Jiménez
Vía correo electrónico

Todas las cartas y correos electrónicos que nos llegan a la redacción los leo y clasifico para que aparezcan en esta sección, en Mariados o en la que correspondan. Por desgracia no podemos responder todos, pero procuro que los que aparezcan publicados sean los que contengan las dudas más recurrentes, es decir, tus preguntas también pueden ser la incógnita de cientos de personas más, y de ser así, le damos prioridad para esta sección. Así que recuerda que aunque tu carta no se publique, ten por seguro que sí la revisamos y estaremos pendientes de responderla en alguna parte de la revista.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Toma en cuenta que en esta sección no se publicarán códigos, estrategias, etc.; éstos serán redireccionados a la sección Mariados, para una mejor organización. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en enviar una carta a:

Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
www.clubnintendomx.com

Si quieres ver publicados tus dibujos en la revista (en la sección Galería) necesitas hacerlos en el sobre directamente. Realiza tu mejor esfuerzo para que tu dibujo gane el reconocimiento del mejor del mes. También puedes escribirnos por correo electrónico a: clubnin@clubnintendomx.com o a través de nuestra página de Internet: www.clubnintendomx.com

Arte en sobre:
Luis Ávila; Colotlán, Jalisco
Oscar Contreras; Usulután, El Salvador
Dulce Martínez; Guadalupe, Nuevo León
Manuel Villalobos; San Fernando, Chile
Armando Tojin; Izabal, Guatemala
Nicolas Ortiz; Los Ángeles, Chile
Antonio López; México, D.F.



El rombo de la portada
Para febrero un rombo muy fácil de localizar.



¡LLÉVAME A TU CASA EN DISNEY DVD!
WALT DISNEY
PICTURES PRESENTA
chicken little
Este 3 de Marzo
WALT DISNEY
chicken little
© Disney
Cómprame o Réntame



En esta edición decidí presentarte algo diferente. En una buena organizada que le di a mi computadora, encontré algunas fotografías que he tomado en distintos eventos o visitas. Poco a poco te compartiré todo este material, pero por ahora quiero comenzar mostrándote imágenes que te acercarán un poco más a esa pasión que llevas dentro y que seguro nunca dejarás.

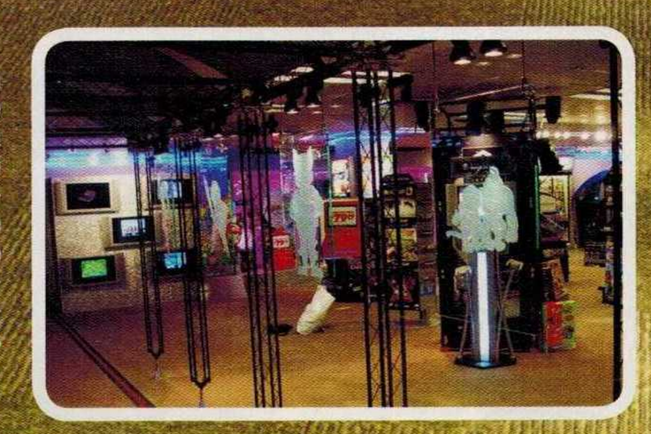
Log@n in

Por Toño Rodríguez

¿Alguna vez te has preguntado cómo son las instalaciones de

Seguramente sí. Este es un pequeño pero muy ilustrado reportaje de cómo son las instalaciones de Nintendo en Redmond, Washington, muy cerca de Seattle, con fotos que he recopilado en las distintas visitas al cuartel general de la gran N. Te podría mostrar cómo son los lugares en donde la gente trabaja; pero creo que no sería tan interesante como ver el entorno que hay alrededor de todos los que ahí se esfuerzan.

Verás imágenes de la gran sala de exhibición que tiene Nintendo en el segundo piso de su edificio, donde también se encuentra una tienda "Nintendo Fun & Games", en la cual, si eres visitante, puedes comprar juegos, playeras, gorras y mucho más. Así que cambia de página y échale un ojo a esas imágenes que te harán recordar tus comienzos como videojugador de Nintendo, y si eres de los que empezaron hace poco en esto, conoce algunas de las cosas que esta compañía hacía en sus inicios.





Bienvenido a la sala de exhibición de Nintendo

Aquí podemos encontrar todos los sistemas que Nintendo ha desarrollado a través de su existencia, ya sean los portátiles o caseros. Toda una línea del tiempo que vemos pasar en un abrir y cerrar de ojos. También las arcadias de **Mario** y **Donkey** están presentes. La verdad yo quería abrir mi cartera y preguntar por los precios de estas joyas, pero me batearon sin contemplación. En fin, no todo tiene precio en esta vida.

Dentro de la tienda, está presente con orgullo Club Nintendo, la revista oficial para Latinoamérica.



¿Qué tal todos estos sistemas y accesorios? ¿Habrá algún videojugador que tenga todo este arsenal de equipos? El Virtual Boy, Nintendo 64, Game Boy Pocket y el NES, entre otras cosas. Uno de los accesorios más curiosos es el R.O.B., que fue lanzado junto con el NES en América. Este control sólo fue compatible con dos juegos (**Gyromite** y **Stack up**). ¿Quién lo tiene?







En estas imágenes tenemos dos grandes íconos de la historia de Nintendo: las tarjetas **Hanafuda**, que fueron las pioneras hace ya muchas décadas, y el Famicom (Family Computer). 20 años ya desde su lanzamiento.



La arcadia de **F-Zero AX** siempre está encendida por si alguien quiere sentir algo de velocidad.



Llegamos al final de esta sección por este mes. Espero que te haya gustado esta edición especial de Lognin en la que conocimos un poco más de Nintendo. Si quieres hacer algún comentario o sugerencia, me puedes escribir a la siguiente dirección de correo: lognin@clubnintendomx.com ¡Hasta el próximo número!

Nintendo en el Sundance Film Festival



Paris Hilton combina perfecto con el Nintendo DS versión "Hot Rod Red". Ella y otras estrellas del mundo de la música, cine y televisión pudieron disfrutar de los sistemas Nintendo que amenizaron el Festival de Cine de **Sundance**. **Good Charlotte**, **Rob Lowe**, **Jessica Biel** y los **Beastie Boys** fueron algunos de los que visitaron el *lounge* de Nintendo.



Rampage: Total Destruction.



Midway

¡Peligro, monstruos!

Después de unas buenas vacaciones, los monstruos regresan a derribar más edificios, ocasionar mucho caos y, de paso, pelear entre ellos. **Rampage: Total Destruction** es el título de la nueva versión para el Nintendo GameCube, en donde podrás tomar el papel de uno de los gigantescos personajes y destruir las ciudades que te encuentres en tu camino. En **TD** se mantiene el mismo estilo de la destrucción vertical de los edificios que hemos disfrutado desde sus orígenes; pero hay varios elementos nuevos para hacerlo todavía más divertido e interesante.

La destrucción es más divertida entre varios

Si crees que será muy divertido ver cómo cae un edificio, ¡espera a intentar hacerlo con otros tres monstruos al mismo tiempo! Así es, la acción resulta más intensa en el modo de cuatro jugadores; cada uno podrá elegir a su personaje favorito y lanzarse a golpear, saltar y por supuesto destruir en compañía de otras tres personas. ¿Habrá hermandad, o tendremos batallas donde cada quien verá por sí mismo? Depende de las situaciones y de ponerse de acuerdo entre jugadores; pero como siempre, las alianzas se forman con la misma facilidad con la que se suscitan las traiciones.





No es sólo una actualización

A pesar de ser en 3D, se juega de la misma forma de siempre. Puedes subir a los edificios, golpear todo, comer gente, arrojar objetos y emplearlos como si fueran armas; derribar helicópteros y pisotear automóviles. Como todo buen monstruo, debes mantenerte en forma y comer cosas nutritivas como gente y *power-ups*; pero ten cuidado, pues algunas cosas te enfermarán y otras te caerán demasiado bien.



¿Cuál elegir?

Los monstruos originales, **George**, **Lizzie** y **Ralph**, encabezan la lista de poderosos titanes a escoger en **Rampage: Total Destruction**; son 36 personajes los que pisotearán las ciudades genialmente recreadas en esta nueva aventura para GCN. Cada uno de los gigantes tiene su carisma, estilo y movimientos; intenta jugar con varios para descubrir con cuál te acomodas mejor. No solamente se ve mejor, sino que ¡también se juega increíble! Con la presentación de nuevos ataques, movimientos, combos y supermovimientos, las cosas no serán tan sencillas esta vez. Cada monstruo ejecuta diversas técnicas, pero todos tienen un fin en común: no dejar piedra sobre piedra, y tampoco sobrevivientes; cuando mides decenas de metros, no tomas prisioneros.



Escenarios espectaculares

Casi todo en los ambientes puede ser roto, dañado o destruido totalmente. Los fans de esta serie estarán más que complacidos con **Total Destruction**, y al parecer Midway planea atraer a más jugadores a interesarse por la franquicia. Sólo nos resta esperar para ver el impacto que causen los monstruos en el Nintendo GameCube, pero estamos seguros de que será algo impresionante cuando lo jueguen. Lo mejor de todo es el modo para cuatro jugadores simultáneos, pues le añade unos puntos más al *replay value* del juego.





¿Pac-Kart?

Seguramente recordarás el boom de juegos de carreras en cochecitos después del éxito de **Mario Kart 64**; todos los personajes quisieron subir a sus karts, desde las hormigas de **Antz**, hasta el mismísimo ogro del pantano, **Shrek**. No todos los "clones" de **Mario Kart** han sido malos, y en esta ocasión Namco nos presenta un título de carreras con un estilo muy similar, pero con el respaldo de su personaje por excelencia: **Pac-Man**.





¡Salta!

Las pistas en **Pac-Man World Rally** contienen una enorme cantidad de rampas y saltos para mantenerte al borde de tu asiento. Existen más saltos que los que hayamos visto en cualquier otro título de karts, haciendo la competencia peligrosa y divertida a la vez. Son quince pistas distintas, y cada una de ellas está ambientada de acuerdo con ciertos temas (muy al estilo de las pistas de **Mario Kart**), además de seis arenas de batalla para medir tus habilidades contra los demás participantes.



Toma el volante... ¡y tus píldoras!

Pac-Man es todo un ícono en el maravilloso mundo de los videojuegos; todos lo conocemos por sus andanzas por los laberintos devorando píldoras y por no tenerle miedo a los fantasmas, pues ¡literalmente se los come! Pero en esta ocasión, sube a su vehículo junto a otros personajes de su mundo y de otras franquicias de Namco para demostrar que puede enfrentar el reto de la velocidad de los karts. Este juego es bastante divertido y tiene mucha acción; tus reflejos y habilidades serán puestos a prueba en los intensos circuitos donde se llevan a cabo las carreras, y déjanos decirte que realmente están llenos de elementos peligrosos, ¡todo con un genial Pac-estilo!



¡Corre, come!

El elemento más conocido de los juegos de **Pac-Man** (además de los fantasmas) son las píldoras y las *Power Pellets*, que te permiten comerte a los fantasmas. Las píldoras se implementaron de una manera muy divertida en **Pac-Man World Rally**, y se trata de ir tomando todas las que puedas de la pista; cuando hayas juntado las suficientes, ganarás una *Power Pellet*, la cual te pondrá al mando de un *Super Pac-Mobile*. Todos los demás corredores serán transformados en fantasmas azules, para podértelos comer; obviamente el efecto dura un tiempo determinado.



¿Recomendable? ¡Por supuesto!

Como hemos visto tantos juegos de karts, es difícil creer que alguno pueda ser tan divertido como **Mario Kart**; pero **Pac-Man World Rally** es una de las excepciones que rompen la regla; es sumamente divertido y presenta formas de jugar con los elementos clásicos de la franquicia que lo apartan de los típicos "clones" que hemos visto a través de los años. Las pistas son un elemento importante para fundamentar nuestras palabras; tienen muchas cosas para emocionarte y para que vivas una experiencia como en ningún otro juego de carreras. Te lo recomendamos mucho.









DRILL DOZER

Compañía: Nintendo.
Desarrollador: Game Freak.
Categoría: Acción.
Clasificación: Everyone.
Jugadores: 1.
A la venta: Febrero 2006.

¡A salvar al mundo cavando!

Ya tiene varios años el Game Boy Advance en el mercado, y siempre hemos podido disfrutar de excelentes juegos, pero por alguna extraña razón, de la noche a la mañana dejaron de salir títulos que tuvieran como género el de las plataformas, aunque también es cierto que los que había eran en su mayoría versiones "actualizadas" de juegos de Super Nintendo. Por todo lo anterior, desde que supimos de la existencia de Drill Dozer, nos llamó mucho la atención, y es que no sólo está reviviendo este género, sino que inclusive lo hace de muy buena manera. De hecho, si eres de los que ya tienen tiempo en este mundo, te hará recordar mucho aquellas aventuras que disfrutamos en el legendario SNES.

UN DÍA COMO CUALQUIER OTRO...

Tú eres **Jill**, hija de un reconocido científico de la organización **Red Dozer,** y todo parece estar bien en tu vida, pero como dicen por ahí, cuando más calmado está todo, es porque algo malo se avecina. Una banda conocida como **Skuller Gang** ha penetrado la base de operaciones de tu padre, lo han dejado inconsciente, y encima de todo, robaron una de tus posesiones más preciadas, un diamante de color rojo, el cual es el único recuerdo que te queda de tu madre, quien falleció años atrás. Obviamente no te vas a quedar de brazos cruzados viendo cómo se llevan un objeto tan importante para tu vida, por lo que debes seguir a los delincuentes y recuperar tu joya... y de paso averiguar por qué o para qué la quieren, ya que es muy extraño que causen tanto alboroto por un recuerdo familiar, ¿no crees?



Tu amigo en la aventura

Para hacer frente a tan importante desafío, no estás sola, cuentas con tu amiga de toda la vida... que te apoyará moralmente desde su casa, mientras tú y **Drill Dozer** combaten. El **Drill Dozer** es un robot que creó tu padre para situaciones de emergencia, y bueno, qué mejor momento para probarlo que éste. Se trata de un vehículo algo así como una moto, sólo que en lugar de tener ruedas, aquí hay un enorme taladro que se ubica en la punta del transporte, y que, como te debes imaginar, será clave para completar cada uno de los escenarios del juego. Dicha máquina es capaz de demostrar una personalidad, la cual irás conociendo poco a poco, provocando que su relación vaya más allá de una simple cooperación.



¿QUÉ HABRÁ DETRÁS DEL MURO?

Es muy agradable ver que no se trata de un juego "bonito" y ya, y es que a pesar de que todo se realiza en 2D, no significó ningún problema o justificación para que los programadores no crearan un buen *gameplay*. Con los botones L y R mueves el rumbo del taladro, y con el pad la dirección en la que cavará -o sea, nada complicado-, lo que permite que nos preocupemos más por avanzar y no por aprendernos el control. Algo que tienes que tomar muy en cuenta es que la mayoría de los objetos en el juego se pueden destruir; por ejemplo, si ves una pared, intenta derribarla, pues así te puedes ahorrar varias vueltas para llegar a un lugar específico; o si hay una caja, rómpela: puede que no haya nada, pero igual y encuentras un *item* que te facilite la situación. El chiste es que sigas tu instinto de videojugador; te llevarás muy gratas sorpresas.





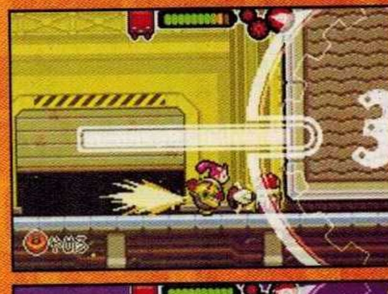
Actualizando al programa

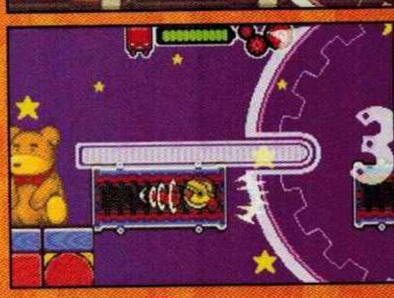
En todos los escenarios vas a encontrar chips especiales, que sirven para que **Drill Dozer** pueda realizar funciones extras a las normales. Estos chips son complicados de localizar, ya que una de dos: o pueden estar en partes de difícil acceso del nivel, o bien puede ser que los esté custodiando un jefe. Las cualidades que otorga cada chip son únicas y permiten que explores los niveles de manera más libre y relajada; por mencionar un par de ejemplos, hay uno que te da la facultad de volar, con lo que puedes lograr puntos que normalmente te costaría mucho llegar a obtener, o de plano no podrías ni ver. Otro de los chips te vuelve inmune al agua, y así tu exploración en partes del escenario que estén sumergidas se vuelve más ágil. Al tener el mayor número de estos accesorios, estarás preparado para enfrentar cualquier contingencia, y no tendrás que buscar un "plan B" para solucionar tus adversidades.



Cuida bien tus vidas

Es muy gracioso, pero como que últimamente, cuando los programadores quieren que un juego sea difícil, lo único que hacen es poner cientos de enemigos o que sus golpes te dañen en exceso, lo cual, lejos de desafiarte, termina por frustrarte y que dejes el juego prematuramente. En **Drill Dozer**, el nivel de dificultad va de acuerdo con la curva normal, es decir, los primeros niveles son fáciles y los últimos los más difíciles, pero créenos que disfrutas el reto, porque te hace pensar y no sólo llegar y atacar. Lo puede jugar un niño y un adulto, y ambos se van a divertir, porque, por ejemplo, cada uno puede tomar distintas rutas dependiendo de su habilidad, o sea, si ves muchos enemigos puedes "darles la vuelta" o encararlos, considerando que por donde hay más peligro puede existir una mejor recompensa.







SUBE Y BAJA



Para que un juego se destaque de los demás, no sólo es importante que tenga un buen diseño de personajes, sino que además el entorno en donde se va a realizar la acción debe estar bien ambientado, requisito que cumple a la perfección **Drill Dozer**. La estructura de cada nivel, aunque mantienen un mismo estilo, siempre te dará la sensación de estar jugando algo nuevo, ya que en algunos stages requieres de agilidad, en otros de precisión, e incluso algunos necesitarán de una buena estrategia. Es muy emocionante estar brincando, corriendo y columpiándose de todos los objetos en pantalla, ya que de cierta manera nos recuerdan un poco a los de la serie de **Mega Man**.

DIFERENTES TIPOS DE RODADAS

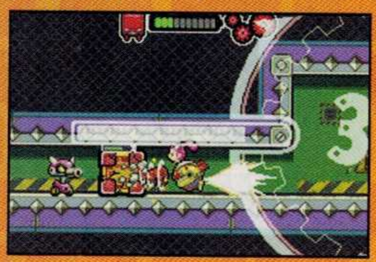
Los enemigos que enfrentarás a lo largo de los niveles son de varios tipos, ya que habrá a los que venzas con tan sólo un golpecito, o de los que vas a necesitar las tres velocidades de tu taladro para derrotarlos. Debes fijarte muy bien tanto en la rutina como en el aspecto de tus enemigos para saber cómo vencerlos, y es que por mencionarte algunos ejemplos, hay unos perros robots que tienes que medir muy bien cuando salten, para que justo cuando vayan a caer los "atrapes" con tu máquina; o también hay unos como policías que usan un escudo para impedir que los dañes; en estos casos la alternativa es rodearlos y atacarlos por la retaguardia. En cuanto a los jefes finales, la estrategia siempre será buscar un lugar dónde "clavar" tu arma para dejarlos fuera de combate, y puede ser cuando abran la boca o en el momento en que dejen caer enemigos... pero eso te toca averiguarlo a ti.





Un juego completo

Los gráficos del juego son muy buenos, llenos de color, lo que representa muy bien las texturas de los objetos; quizá sólo le faltó un poco de trabajo en los fondos de algunos escenarios, ya que se ven muy simples, pero de ninguna manera representa un factor en contra; hace que valoremos más el *gameplay*, que, como ya comentamos, es bastante bueno y adictivo. La música queda muy bien para el tipo de juego; quizá no pase a la historia como una de las más recordadas, pero cumple su cometido. ¿Te ha pasado que justo cuando ya vas a terminar un juego, tu hermanito o primo juegan tu archivo y echan a perder tu récord? Nos imaginamos que sí, y por lo menos en **Drill Dozer** no vas a tener ese problema, ya que cuenta con tres *saves* diferentes para que puedas compartir el cartucho, que por cierto cuenta con **Rumble Pack** para que puedas sentir toda la acción.



El último engrane

A veces queda muy poco espacio para este tipo de juegos en la industria, ya que no tienen gráficos superespectaculares o no cuentan con personajes de moda; pero en serio que **Drill Dozer** es un excelente juego, cuyo único problema quizás es que lo terminas muy pronto; pero gracias a la variedad de niveles y de estrategias que puedes crear, el *replay value* es muy alto. Debes estar muy contento con la salida de **Donkey Kong Country 3** ó los relanzamientos de **Castlevania**, pero si le das una oportunidad a este título, no te vas a decepcionar, sino a divertir bastante y comprobarás que puede más el ingenio y talento que los buenos gráficos o la mercadotecnia.

Ranking

Master 8.0

La verdad me la pasé muy bien con este título; me gustó mucho la manera tan creativa en la que está diseñado. Desde que lo comencé a jugar me atrapó, no por su historia, ni por el personaje (que es muy simpática), y mucho menos por unos gráficos brillantes, sino sencillamente porque es muy divertido, y el dinamismo de los niveles te hace siempre estar atento. Si quieren jugar algo diferente, prueben **Drill Dozer**; es un extraordinario juego para GBA, que los regresará unos años en el pasado, donde lo importante era la diversión... esos años donde el SNES era una máquina de sueños.



Crow 8.0

Drill Dozer es un título de la vieja escuela al estilo *side scrolling*, que te pone en los zapatos de una pequeña chavita que domina un arte del taladro para perforar túneles, que hasta un topo se apenaría. Básicamente se trata de taladrar cuantas paredes tengas enfrente para abrir caminos que te lleven a la salida del nivel. Lo malo es que los enemigos casi no aparecen, y cuando lo hacen, son tan sosos que los eliminarás sin mayor reto. Lo bueno es quizá lo práctico que es jugarlo, no te complicas con historias difíciles o acertijos imposibles.



Panteón 8.5

Por fin un título que nos hace recordar los buenos tiempos del SNES, en donde el gameplay era lo más importante y no se necesitaban tantos megas de memoria para disfrutar de un buen rato de diversión. Invariablemente de lo tierna de la protagonista, **Drill Dozer** presenta una temática bastante sencilla y es muy fácil de jugar, lo que lo hace recomendable para todas las edades. Sentí que le faltó un poco más de reto a los *puzzles* y sobre todo a los enemigos; no obstante, puedo recomendarlo sin pensarlo dos veces.

1 10



www.movilteka.com

por ejemplo, si quieres el juego premium "Range Rover Sport"

1 ve al menu MENSAJES para enviar un nuevo sms
2 escribe el ALIAS del juego deja un espacio y escribe su CODIGO (JUEGOCL 81556)
3 envía el mensaje JUEGOCL 81556 al 66366
4 en muy poco tiempo lo tendrás en tu cel; dale a GUARDAR y ¡¡ JUEGA !!

tu CEL tu estilo

NOVEDADES REALES NO TE LAS PUEDES PERDER

10212 tu cel respira como un caballo
10224 cuidado!! tu cel se vuelve loco
10234 alien hablando, no hay ching.... que lo entienda

SONIDOS REALES

Costo/sms $13.00 + I.V.A

INSTRUCCIONES
Envia REALCL "cod. del Real" al 22122 GSM
Ejemplo: REALCL 10228 al 22122

REALES de GILBERTO GLESS en EXCLUSIVA para tu CEL

GILBERTO GLESS

10195 Buzz Light Gless
10193 Tubo, tubo, tubo, tubo!!!
10180 Arriba las Águilas
10184 Taquero
10197 Corazoncito con silbido
10178 Arriba el Cruz Azul

TOP REALES DESCARGAS

10006 Pon al rey de la selva en tu movil
10008 T-Rex ruge en tu movil
10009 Pon al patito feo quackeando
10010 Hazte con el cri-cri de un grillo
10011 Chita protesta porque le quitan las lianas
10021 Pon una admiración en tu movil
10071 un tiroles cantando.. lorelei iuuuuuuuu
10075 ni los chicos del coro cantan mejor
10079 la risa mas tierna para tu movil
10099 grito de terror terrorifico
10101 cumpleaños feliz, te deseamos todos...
10102 un helicóptero sobrevuela tu móvil
10114 Poseida gritando histerica perdida
10117 risa maléfica de vampiro chupasangre
10156 sirena de ambulancia recorriendo las calles
10155 teléfono anticuado sonando
10149 gong chino retumba en tu movil



TOP JAVA GAMES

Envia JUEGOCL "cod. del juego" al 22122
Ejemplo: JUEGOCL 81480 al 22122 GSM
(2 sms por descarga, costo/sms $13.00 + I.V.A.)

Scooter Lovers codigo: 81396



Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6100, 6170, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610(i), 6670, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250(i), 7260, 7270, 7600, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD, Sharp GX10(i), GX15, GX20, GX30

GHOST FORCE codigo: 81325

top flight action





Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6100, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610(i), 6670, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250(i), 7260, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD, Samsung D500, E330, E700, E800, X460, Siemens C65, CX65, CX70, M65, S65, SK65, SL65, SX1, SonyEricsson F500i, K500i, K700i, V800, Z1010, Z800

Idalia Barbara Aaron Kevin Noami Genaro Huberto Trinidad Cuauhtémoc ...ano Edagar Donaldo Fania Alanis ...liam Vera...

salvador Leonor

¿Sabes qué significa tu nombre?

Envia SIGNCL "tu nombre" al 44244
Ejemplo: SIGNCL Maria al 44244
¡Tenemos + de 1.200!
Consulta www.movilteka.com para saber si tenemos el tuyo
(costo/mensaje de $3.00 + I.V.A.)

CHISTES

Envia CHISTECL al 44244
solicita todos los que quieras...
!!tenemos muchos¡¡
(costo/mensaje de $3.00 + I.V.A.)

MELODIAS que + suenan

Monofónicos

Costo/sms $13.00 + I.V.A 22122

Envía al 22122
TONOCL "cod.melodia" marca cel
Ejem.: TONOCL 20869 nokia al 22122

Polifónicos

GSM Costo/sms $13.00 + I.V.A

Envía POLICL "cod. melodia" al 22122
Ejemplo: POLICL 20869 al 22122

NOVEDADES + Nº 1

21012 Twenty years Placebo
20996 Es mejor decir adios Intocable
20980 Dile Don Omar
21011 Love generation Bob Sinclair
21003 Friend or foe T.A.T.U.
21009 Mi mundo sin ti Soraya
21005 Pelo suelto Gloria Trevi
20896 Is this love Bob Marley
20920 Austin Powers BSO

se el 1º en tenerlo

CINE y TV

21000 Super Mario Bros
21006 Braveheart BSO
20949 Pasion de gavilanes
20061 Pinky y cerebro
20203 Los simpsons
20217 Titanic
20042 exorcista
20562 Silbido Kill Bill
20789 Harry Potter
20081 La pantera rosa
20211 Mision Imposible
20193 Starwars
20204 South Partk
20206 Expediente X
20923 B.S.O. El guardaespaldas
20674 Save me Smallville Theme TV
20557 Marcha imperial Star Wars

codigo 20943 La leyenda del Zorro

codigo 20974 24 (serie) tv theme

top DANCE 2005

20999 Oye mi canto N.O.R.E. D.Yankee y Nina Sky
20980 Dile Don Omar
20533 Dame más gasolina Daddy Yankee
20461 Dale don dale Don Omar
20823 Cool Gwen Stefani
20245 Hotel california Eagles
20385 Hey ya Outkast
20459 Yeahn Usher
20708 Que pasa Neng El Neng
20709 Crazy frog Axel F
20865 It will be burning Sean Paul
20364 Toxic Britney Spears

top LATINO + MEXICANO 2005

21008 La Posada de los muertos Mago d Oz
20869 Antes que ver el sol Coti
20914 Media naranja La banda El Limón
20775 Quemándome de amor Moderatto
20627 La tortura Shakira y Alejandro Sanz
20997 Lagrimillas tontas Montez de Durango
20998 Tu de que vas Franco de Vita
20043 Fiesta Pagana Mago de Oz
20928 Miro la vida pasar Fangoria
20433 En los puritos huesos Banda el limon
20880 Don Miranda
20778 Dulce Niña Na na na Kumbia Kings
20957 Angel Yuridia
21004 Amor eterno Cristian Castro
20914 Media naranja La banda El Limón
20759 No Shakira
20596 Muriendo lento Moderatto y Belinda
20779 Mi credo K-Paz de la Sierra
20972 Sera Lu
20918 Que voy a hacer con mi amor
20417 Duele el amor Aleks Syntek y Ana Torroja
20975 Chilanga banda Cafe Tacuba
20922 Me pregunto por que Belanova
20411 Mesa que mas aplauda Climax
20959 Suelta mi mano Sin bandera
20760 Para tu amor Juanes

top LISTAS MUNDIALES 2005

21001 B.Y.O.B. System of a down
20866 Wake me up when september ends Green d
20810 You're beautiful James Blunt
20790 Since youve been gone Kelly Clarkson
20866 Wake me up when september ends
20442 Hey mama Black eyed peas
20981 My humps Black eyed peas
20611 Welcome to my life Simple plan
20892 Hung up Madonna
20812 Tripping Robbie Williams
20871 All about us Tatu
20327 Where is the love Black eyed peas
20994 Sorry Madonna
20488 American idiot Green day
20520 Toy Soldiers Eminem
20146 Clocks Coldplay
20611 Welcome to my life Simple plan
20670 Feel good Inc Gorillaz
20364 Toxic Britney Spears

JUEGOS JAVA PREMIUM

Envia
JUEGOCL "espacio" "cod. del juego" al 66366
Ejemplo: JUEGOCL 81556 al 66366 GSM
(4 sms por descarga, costo/sms $10.00 + I.V.A. costo total $40.00 + IVA)





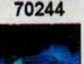
CARRERAS | ARCADE

FOTOS

Fotos

Envia IMAGENCL "cod. imagen elegida" al 22122
Ejemplo: IMAGENCL 71203 al 22122 GSM
Costo/sms $13.00 + I.V.A

70067	70072	70094	72044	70210	72032	70244
72548	70258	73008	72473	70926	70928	70968
71026	72877	71220	71386	72029	71477	71315
71231	71368	71700	71737	71020	72870	71049
72996	72076	72542	72517	72176	72336	72367
72372	72377	72378	72621	72392	72393	72595
72631	72619	72677	72690	72766	71022	72819
71538	72833	72847	72849	72860	72863	72614













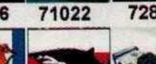




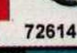


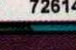













POSTALES SALVAPANTALLAS

Envia POSTALCL "cod. logo elegido" marca celular al 22122
Ejemplo: POSTALCL 60952 nokia al 22122
Costo/sms $13.00 + I.V.A

60952	61002	61096	61156	61160	60930	60931	60947	60950
60027	60032	60035	60058	60074	60006	60016	60017	60021
60209	60225	60227	60268	60299	60096	60119	60120	60158
60544	60559	60560	60615	60618	60374	60455	60465	60500
60857	60859	60866	60870	60894	60625	60627	60632	60800

GSM Aplican tarifas vigentes de transporte Telcel GSM

CEL COMPATIBLES: MONOFONICOS:NOKIA: 1220 5125, 8260, 8265, 3650, 3395, 7210 8890, 9290, 3595, 5100, 6100, 6590i, 6560, 3100, 7250, Ngage SONY ERICSSON:T18d, T60d, T68i, T200,T106, T610, P800, P900, T300, T39, Z600,TG8m MOTOROLA: V120T,V60T, C150, C350, C388,T720i, T193,E380, T730i SAMSUNG: STH-A355, STH-N325,STH-V200 XGH-105,E715,STH-T100, STH-1375 LG: VV3000S,G1500, VV300S PANASONIC: EB-TX31 SIEMENS: M46, A56 AUDIOVOX: GDU 325 MITSUBISHI: G310 LOGOS Y NOMBRE B/N: NOKIA 8260,3395,3650,SANSUNG R225,R325,A325,SONY-ERICSSON T300,T600. POSTALES:NOKIA 3395,3650,6590,8390,8690 SAMSUNG R225,R325, SONY-ERICSSON T300,T600 MULTIMEDIA(polifónicos y productos color) NOKIA 3595,3650,6600,7210,7650,PANASONIC GD88,SAMSUNG V200. SONY-ERICSSON T610,T300,p800,T68i (excepto polifónicos) y SonyE. T226 solo monofonicos y logoBN.Si tu celular no aparece en este listado,está bien configurado y es compatible también podrás descargarte contenido.Asegurate que tu cel tenga la configuración WAP correcta y es compatible con el producto solicitado.Costo/sms al 22122 $13.00 + I.V.A. Costo/sms al 44244(chat,etc) $3.00 + I.V.A .Costo descarga Juegos Java Normales 2 sms. El cargo ocurre inmediatamente y no se devuelven los pedidos erróneos. Aplican tarifas vigentes de transporte TELCEL GSM Telcel no es responsable de este servicio, así como de la publicidad ni de los contenidos. Contenido disponible solo para TELCEL.Tlf. atención a clientes 10:00 a 15:00 y de 16:00 a 19:00 hrs L-V: 52 69 01 87 y del interior al 01/800SPACIOP O 01 800 7722467. Los pedidos se entregan en 60 segundos, pero pueden existir retrasos debido al congestionamiento de la red.Responsable del servicio EPM SA. de CV



DIARIO de AVISOS OPORTUNOS de inserción gratuita Visita

Sección patrocinada por Linea Amarilla. www.lineamarilla.com

MARIADOS
THE LEGEND OF ZELDA

El mes pasado tuvimos un especial de **Paper Mario**, pero esta vez le toca el turno a una de las sagas con más seguidores a nivel mundial, es decir, **The Legend of Zelda**, ya que también es una de las que más dudas producen; y no sólo los juegos actuales, sino también los que ya tenían tiempo de haber salido, como **A Link to the Past** para el Super Nintendo. Esperamos sea de su agrado.

Hola, amigos de Club Nintendo, tengo una duda que me está volviendo loco: resulta que en **Ocarina of Time**, dentro del castillo de **Gannon**, ya realicé todo, absolutamente todo lo que hay que hacer exceptuando por una habitación donde me piden que utilice las flechas de fuego, pero ¡no las tengo! Ya busqué por todo Hyrule, pasé todos los minijuegos existentes, junté las **Skulltulas** y nada. Ayúdenme, por favor, sé que cuento con ustedes.

Carlos Urbán Estrella
Santiago de Chile

Muy bien, Carlitos, déjanos decirte que esta es de las dudas más comunes que surgen en este juego; y como tú, varios de nosotros también sufrimos por encontrar las preciadas flechas de fuego. Lo que tienes que hacer es lo siguiente: debes ir a **Lake of Hylia** y esperar a que amanezca sobre la pequeña isla que está en el centro del lago; ahí saca tu arco y apunta al cielo, justo a donde sale el sol, y en cuanto veas el primer destello del día, dispara la flecha... No, no estamos locos, ni es una broma; si lo haces bien, en la isla donde hay unas columnas aparecerán las preciadas flechas. Espero que con esto puedas poner fin a este juego, catalogado por muchos como el mejor de la historia.

He estado jugando **Zelda: A Link To the Past**, y la verdad es un juegazo, sólo que ya me atoré. Lo que sucede es que en uno de los calabozos del juego rescatas a una doncella, pero cuando quieres salir, te dice que esperes un minuto. Total que ya le di no sé cuántas vueltas al calabozo y no veo qué más se pueda hacer; de hecho, el cuarto donde se supone debe estar el jefe se encuentra vacío; ¿qué hago?

Alexander Remijsen
México, DF

Qué buenos recuerdos vienen a nuestra mente con ese título de Super Nintendo, y también recordamos la sorpresa que nos llevamos en el calabozo que mencionas. ¿No se te hace raro que no haya jefe? ¿No es sospechoso que la doncella no quiera salir? Bueno, medítalo un poco y luego nos mandas tus conclusiones... No, no es cierto, en este momento te resolvemos tu duda. Lo que sucede es que la doncella que rescataste es el jefe de dicho calabozo; por eso el cuarto donde se supone debería estar, siempre está vacío. Lo único que tienes que hacer para que te muestre su verdadera forma, es entrar a la habitación y hacer que tu acompañante camine sobre la luz que entra por la ventana. No te vamos a mencionar cuál es su aspecto, pero para vencerla sólo te podemos decir que la ataques cuando vuele junto a ti.



En todos los juegos de **Zelda** siempre procuro tener todo de todo, en especial los cuartos de corazón, pero en **The Legend of Zelda: A Link to The Past,** me falta sólo uno y no lo encuentro en ningún lado; un amigo me dijo que lo hallaba en un minijuego, pero no sé si esto sea cierto, ya que he entrado a todos y cada uno de los que existen y no veo que de premio den algún cuarto de corazón. Espero me puedan ayudar; sé que es difícil, por eso sólo les pido que me digan si es verdad lo que me dijo mi amigo, y de ser así ¿dónde lo encuentro? Muchas gracias, sigan con el excelente trabajo.

Juan Manuel de Santiago Aguirre
Tultitlán, Edo. de México

Hay muchos rumores que se crean a partir de lo que "un amigo dijo"; por eso siempre les comentamos que no crean nada si no lo han visto. Pero en esta ocasión tu amigo sí te dijo la verdad: dicho minijuego existe en el **Dark World**, en donde estaría **Kakariko Village** en el **Light World**. Estamos seguros de que ya lo has visto; se trata de realizar el mayor número de hoyos posible en un área determinada; en cada uno que hagas te van a dar rupias, pero de manera totalmente al azar. Te puede salir el cuarto de corazón que te hace falta, es decir, que lo puedes encontrar a la primera o tardarte mucho tiempo, así que te deseamos suerte.

En **Zelda: Wind Waker** llegué a la parte donde te enfrentas al ave gigante que se lleva a la hermana de **Link**, pero no sé cómo derrotarla; intento darle con la espada cuando se lanza hacia mí, pero lo único que consigo es que me dañe. Son mi última esperanza de que me puedan decir cómo terminar con este enemigo.

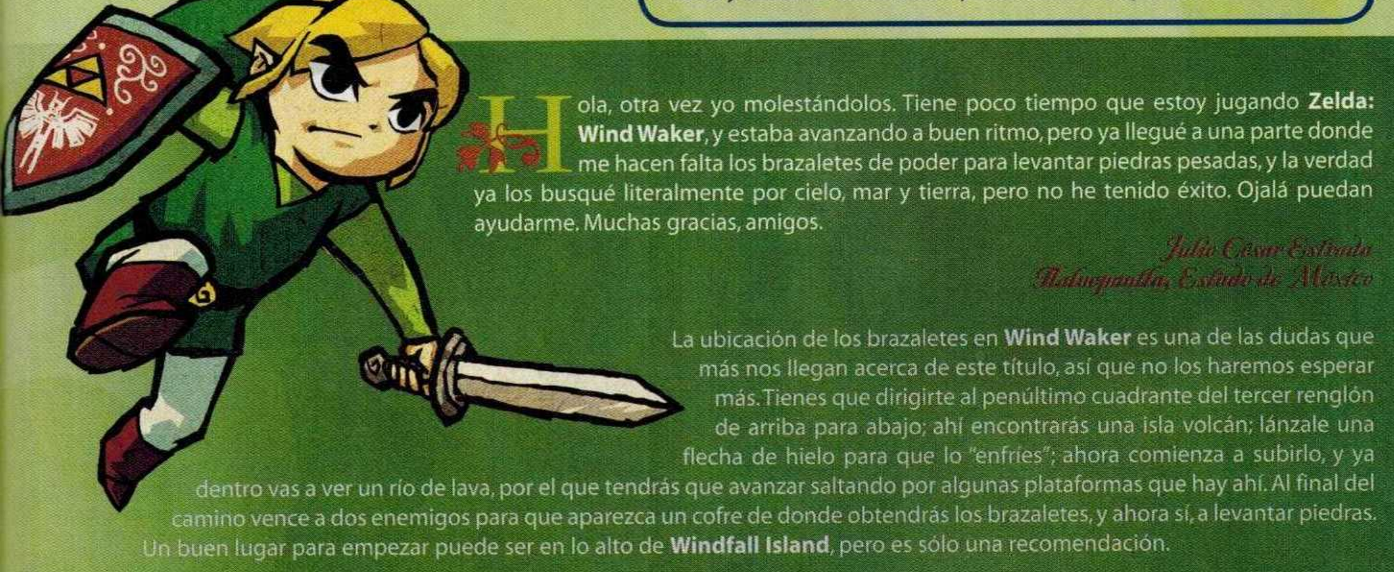
Jorge Juárez
México, DF

El ave que mencionas se llama **Kranos**, y no es complicado vencerlo; sólo necesitas de mucha precisión en tus movimientos. Quédate en el centro de la torre y espera a que esté casi frente a ti; en ese momento gira hacia cualquier lado de manera que se estrelle con el piso; aprovecha ese instante para darle un martillazo en la cabeza; después de un par de golpes más se romperá el casco que usa. Ahora repite la misma operación y listo: en poco tiempo habrás derrotado a este sirviente de **Gannon**.

Esta vez necesito de su ayuda en el juego **The Legend of Zelda: Majora´s Mask.** Quiero saber cómo obtengo la botella que te dan en el **Rancho Romani**; ya intenté de todo y nada; espero me puedan hacer este gran favor.

Eliseo García Fuentes
México, DF

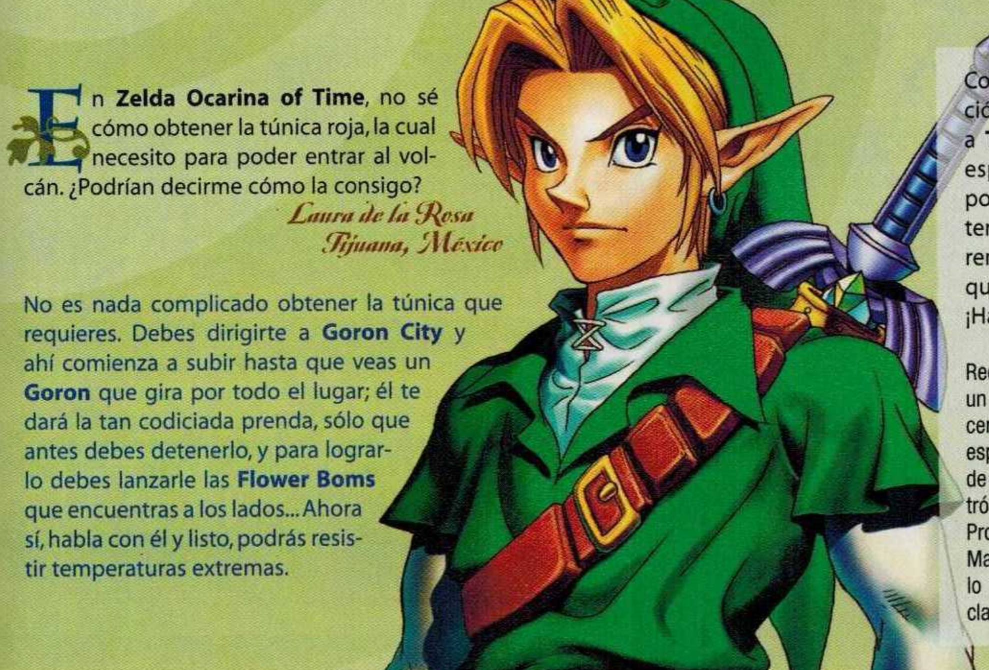
No nos extraña que esta sea la botella que te falta, ya que es de las más difíciles de conseguir debido a los pasos que hay que seguir antes de tenerla. Primero que nada, tienes que ir al Rancho en la tarde del primer día; ahí verás a una pequeña niña; acércate a hablar con ella; te pondrá una prueba, en la que debes reventar varios globos colocados dentro del rancho con ayuda de tu arco. Si lo haces bien, te pedirá que regreses a las dos de la mañana para acabar con unos fantasmas que se roban a las vacas. Justo a las dos y media comenzarán a salir los espectros. Nosotros te recomendamos que te quedes cerca del establo, así tendrás un mejor rango de visión además de que como todos los fantasmas se dirigen ahí, te será más fácil eliminarlos. Pasadas las cinco de la mañana, todo habrá terminado y recibirás como recompensa la botella que te falta.



Hola, otra vez yo molestándolos. Tiene poco tiempo que estoy jugando **Zelda: Wind Waker**, y estaba avanzando a buen ritmo, pero ya llegué a una parte donde me hacen falta los brazaletes de poder para levantar piedras pesadas, y la verdad ya los busqué literalmente por cielo, mar y tierra, pero no he tenido éxito. Ojalá puedan ayudarme. Muchas gracias, amigos.

Julio César Estrada
Tlalnepantla, Estado de México

La ubicación de los brazaletes en **Wind Waker** es una de las dudas que más nos llegan acerca de este título, así que no los haremos esperar más. Tienes que dirigirte al penúltimo cuadrante del tercer renglón de arriba para abajo; ahí encontrarás una isla volcán; lánzale una flecha de hielo para que lo "enfríes"; ahora comienza a subirlo, y ya dentro vas a ver un río de lava, por el que tendrás que avanzar saltando por algunas plataformas que hay ahí. Al final del camino vence a dos enemigos para que aparezca un cofre de donde obtendrás los brazaletes, y ahora sí, a levantar piedras. Un buen lugar para empezar puede ser en lo alto de **Windfall Island**, pero es sólo una recomendación.



En **Zelda Ocarina of Time**, no sé cómo obtener la túnica roja, la cual necesito para poder entrar al volcán. ¿Podrían decirme cómo la consigo?

Laura de la Rosa
Tijuana, México

No es nada complicado obtener la túnica que requieres. Debes dirigirte a **Goron City** y ahí comienza a subir hasta que veas un **Goron** que gira por todo el lugar; él te dará la tan codiciada prenda, sólo que antes debes detenerlo, y para lograrlo debes lanzarle las **Flower Boms** que encuentras a los lados... Ahora sí, habla con él y listo, podrás resistir temperaturas extremas.

Con esto llegamos al final de la edición especial de Mariados dedicada a **The Legend of Zelda**, con lo cual esperamos haber colaborado un poco para que de una vez por todas terminen esos juegos. Pronto realizaremos especiales de otros juegos, así que esperamos tus recomendaciones. ¡Hasta la próxima!

Recuerda que si tienes una duda acerca de un juego, de cómo pasar un nivel, cómo vencer a un enemigo o dónde encontrar algo en especial, puedes escribirnos a la dirección de la revista por correo ordinario, o por electrónico a: clubnin@clubnintendomx.com Procura dirigir tu carta o mail a la sección Mariados, y hacer las preguntas directas y lo más explicito posible, para que podamos clasificarlas y darles seguimiento.

CN profile gannon

En el universo de los videojuegos existen cientos de villanos; algunos se van de nuestra memoria por ser simples y carecer de personalidad, pero hay otros que se ganan un lugar especial en este mundo y en nuestros recuerdos. En algunas ocasiones, dichos antihéroes llegan a ser básicos para que la fama del personaje principal se mantenga; sólo tenemos que ver a Andross en Star Fox o a Mother Brain Metroid para darnos cuenta de lo importantes que son. Por todo lo anterior, esta vez les hemos preparado el profile que estamos seguros les va a encantar, ya que hablaremos del villano de una de las series más importantes de la industria, The Legend Of Zelda, y obviamente nos referimos a Gannon.

Apariciones especiales

Además de haber aparecido en casi todos los juegos de la serie de **Zelda**, el rey de los **Gerudos** también ha hecho acto de presencia en otro juego de Nintendo; nos referimos a **Super Smash BROS. Melee** para el Nintendo GameCube, donde es de los personajes más fuertes del título; y a pesar de que comparte los movimientos con **Captain Falcon**, le imprime su peculiar estilo a las técnicas, todo un deleite para los fans de la saga.

La otra cara de la maldad

Estamos seguros de que muchos de ustedes no imaginaban que **Gannon** tuviera una historia tan trágica, y ahora lo verán desde otra perspectiva; algo que debemos recalcar es lo que ha mencionado Nintendo en varias ocasiones: Gannon es la representación de la maldad en su eterna lucha contra el bien, por eso tiene ese aspecto y ese trasfondo que lo vuelve tan misterioso. Esperamos que les haya agradado el Profile que elegimos para esta edición, y al mismo tiempo les pedimos que nos hagan llegar sus comentarios de esta sección, así como sugerencias acerca del personaje del que les gustaría que habláramos más a fondo.



Lo que todo mundo ve

Cuando se habla de **Gannon**, lo único que se comenta es que rapta a la princesa **Zelda** y que quiere eliminar a **Link** para saciar sus ansias de poder, pero poco se dice acerca de que en su primer enfrentamiento, **Gannon** fue encerrado en un portal dimensional conocido como el reino sagrado, donde permaneció por cien años, pero después regresó en **Wind Waker** para cobrar venganza del pueblo de Hyrule, y apoderarse de una vez por todas de la trifuerza. ¿Será todo lo que hay detrás de este personaje? ¿Solamente anhelo de poder? Pues no es así. De hecho es uno de los personajes de Nintendo con historia más profunda, pero continúa leyendo para que sepas el porqué de las intenciones de **Gannon**.

Un oscuro pasado

Como todos nos dimos cuenta en **Ocarina of Time**, **Gannon** es el rey de una población conocida como los Gerudos, los cuales se caracterizan por ser sumamente pobres, además de que las regiones que habitan son desérticas. O sea que no pueden producir nada para alimentarse. Imagínense crecer en estas condiciones: sería traumante, ¿verdad? Ahora agréguenle que durante su infancia, Gannon fue criado por las "dulces" hermanitas **Twinrova** (las brujas que aparecen en **Ocarina of Time**); creo que ahora entienden el porqué del carácter de **Gannon**. Creció con muchos rencores y frustraciones, que dieron pauta a que odiara a las regiones con mejor suerte, es decir, a Hyrule.

Y por eso en repetidas ocasiones ha querido apoderarse de este reino, para cubrir las carencias que tuvo cuando era joven; y la manera más sencilla de hacerlo es con la trifuerza, que al que la toca le concede un deseo; sólo que como **Gannon** no tiene un corazón puro, el poder de la trifuerza se ha repartido, tocándole a él, el de la fuerza, a **Link** el valor y a **Zelda** la sabiduría, por lo que necesita forzosamente de ellos para lograr sus planes.

Cambio de Look

Al principio de los juegos de **Zelda**, **Gannon** era representado como un cerdo enorme, que manejaba un tridente con el cual nos atacaba. Pero a partir de **Ocarina of Time** se decidió cambiar un "poco" su apariencia, haciéndolo parecer como un hombre de edad media y con aspecto de pocos amigos; aunque también hay que mencionar que su lado de cerdo no ha sido olvidado del todo y lo han dejado como una de sus transformaciones o hasta en la única forma en que lo enfrentamos como sucede en **Four Swords Adventures.**

ANIMAL CROSSING
¿MUNDO ACUÁTICO?

Paseos tropicales, playas, ¡y un cuarto tiki para ti solo! ¿Cómo conviertes Animal Crossing: Wild World en una isla paradisíaca? Simplemente sigue estas estrategias.

Por Steven Grimm



Animal Crossing va más allá en el NDS que en el GCN. Debido a la simplicidad del diseño con el *Stylus* y la habilidad de cambiar patrones del terreno, **ACWW** se puede transformar en un lugar fabuloso. Los pueblos que visitamos vía NDS a NDS y con la Nintendo Wi-Fi Connection revelan sorpresas detrás de cada esquina. Y cuando añades todas las posibilidades, desde el terreno entero hasta cambios personales, puedes radicalmente reinventar tu pueblo. Sabiendo cómo hacer impresionantes efectos con los patrones es la clave. Te mostraremos los tips y trucos para lograrlo.

Propiedades oceánicas en todas direcciones y un pulpo en la puerta le dan el toque específico gracias al poder de los patrones.

Resetti Dice:



¿Qué significa todo ese ruido? ¿Cambiando el terreno? ¡Ojalá sepan lo que hacen!

¡Totalmente playero!



La diversión nunca termina en nuestro paraíso, donde cada edificio es una isla y los caminos evitan que seas comida de tiburones. Puedes caminar por los patrones, pero no le digas a los turistas.





Se necesita solamente un patrón para crear el logo de la bandera del pueblo. Diseñamos un sol que le dé la bienvendia a todos los huéspedes de la isla.



¿Será Lyle, el vendedor de seguros, el depredador más grande de aquí? No en nuestro pueblo, ¡lleno de tiburones!



Bienes raíces extremos



Los cuartos temáticos son excelentes en este tipo de lugares, así que hicimos una serie de patrones originales y fusiones del mobiliario para crear momentos mágicos. Nuestro cuarto de fosa profunda le da la bienvenida a los huéspedes. El cuarto BBQ es divertido, ¡pero cuidado con el templo de la perdición!!

Cuarto Tiki



Cuarto BBQ



Fosa profunda



¡Nuestra fosa profunda está 40,000 leguas bajo el mar! O al menos eso parece, con papel tápiz burbujeante y tiburones en los tanques de agua.

Aviario superior



Templo de la perdición



Ya viste nuestro mundo bajo el mar. ¡Crea el tuyo!



Grandes patrones por crear

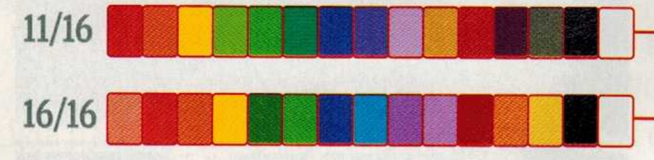
El meterte y cambiar cosas con el programa de diseño de **Animal Crossing: Wild World** es muy divertido. Si quieres crear efectos específicos, necesitarás saber qué colores elegir, cómo hacer impactantes patrones con las herramientas de diseño, y cómo se adhieren los patrones a varios objetos. Con nuestros tips, ¡sorprenderás a los visitantes!.

1 Una paleta de color para cada ocasión

Las 16 paletas de color en **ACWW** ofrecen todo un caleidoscopio de opciones. Pero paletas específicas son mejores para ciertos efectos. Así que piensa en qué vas a diseñar, ¡y después toma la paleta indicada para empezar!

¿El mundo entero en una paleta?

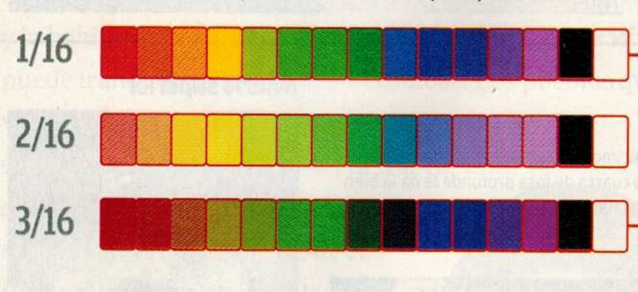
Casi todas las paletas son buenas para efectos normales. Pero la 11 y 16, con un rango de colores más allá del arcoiris, son buenas para cualquier imagen. Puedes hacer un papel tapiz de cielo y un piso de hotdog.

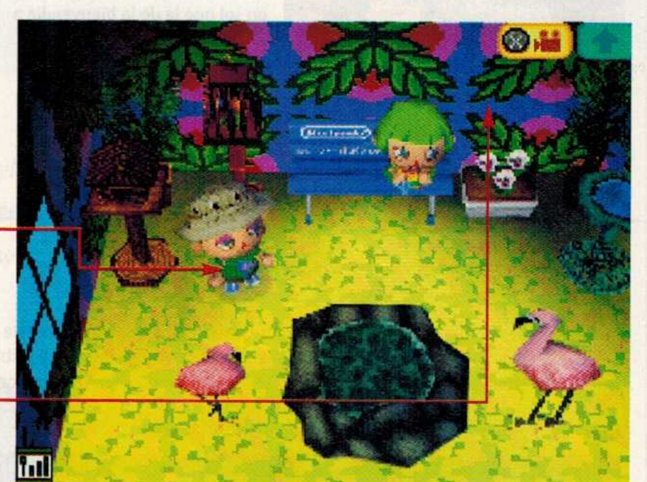




Un mundo pequeño, pero con más matices

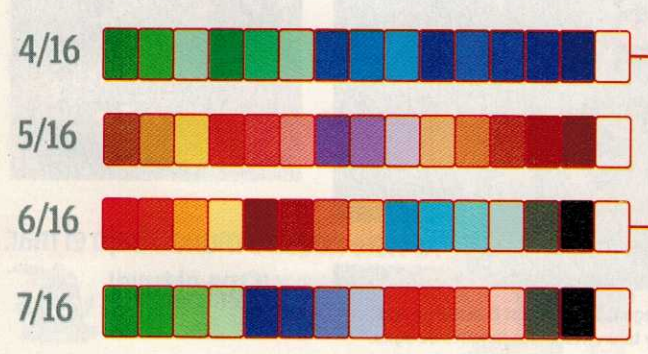
La paleta 1 ofrece un espectro de colores como arcoiris. ¿Notas que los diseños no resultan tan rudos como el cuarto de BBQ? Al usar otros tonos, mejoras un diseño. Usa la 2 para efectos luminosos y la 3 para oscuros.





Efectos para congelar o incendiar

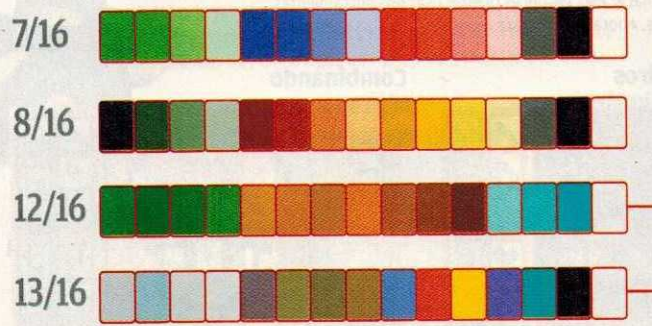
La paleta 4 es la mejor para tonos frescos, lo que quiere decir literalmente iceberg y agua, además de motivos fríos. La 5 es lo opuesto, flamas y lava, o cualquier actitud candente. La 6 y 7 combinan ambas sensibilidades.





Los colores de la naturaleza

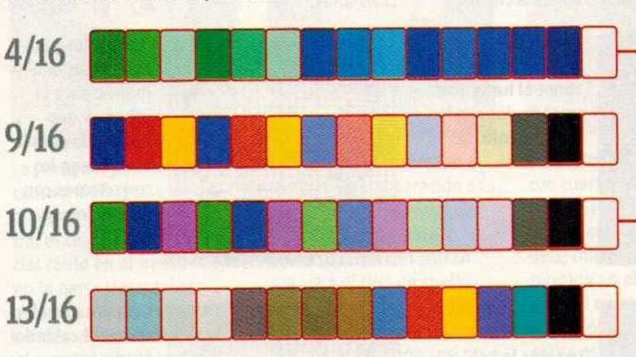
Cuatro paletas son grandiosas para los efectos naturales y materiales. Las paletas 7, 8, y 12 tienen los verdes del bosque y los campos, y con toques de lava, arena y tierra, respectivamente. La paleta 13 sirve para las rocas.





La vida bajo el mar

En todo nuestro mundo acuático, creamos muchos efectos de agua usando la paleta 4 y la 13. Pero además usamos la paletas 9 y 10 para otros efectos como el fondo de la fosa profunda.





Diseños de ciudades y concreto

Dos de las paletas antes mencionadas son útiles también para crear lugares urbanos con metales y concreto. Toda esta gama de colores primarios te ayudarán a crear diseños de todo tipo de edificios.



¿Para qué sirven todos esos grises?

14/16

15/16





Resetti dice:



¿Ya está lo suficientemente claro para tí?
Ahora toma esas 16 paletas e imprime tu estilo en el juego; ¡anda, vamos!

Gracie cree que lo sabe todo. ¡Demuéstrale lo contrario!

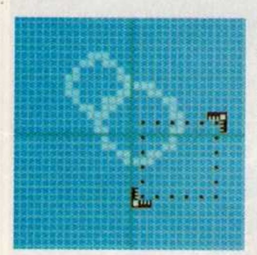
2 ¿No te sale el dibujo? ¡Usa las herramientas!

No necesitas de una gran habilidad para dibujar geniales diseños en el programa de pintura de **ACWW**. Te sorprenderá todo lo que puedes hacer con un truco visual: divide tu diseño en círculos y cuadros. Si puedes hacer eso, entonces puedes usar dos herramientas para hacer dichas figuras, y luego otra técnica para borrar las líneas que no quieras. Ahora sólo se trata de rellenar con los colores.

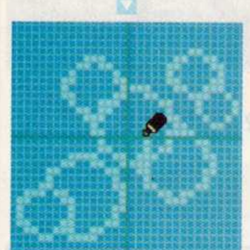
Diseñando con círculos



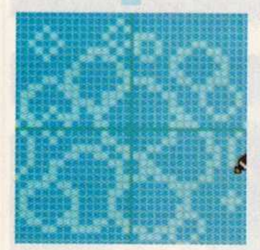
Hicimos galones de patrones de agua para repartir por nuestro pueblo y en la fosa profunda. Pensar en círculos fue la clave para lograrlo.



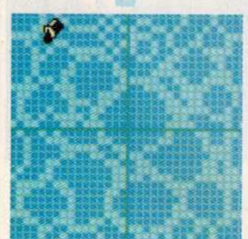
Usando la herramienta de círculo, hicimos unos aros. Bastante simple.



Después de seleccionar el color del fondo, borramos algunas de las partes de los círculos que no queríamos. Hicimos más círculos y repetimos la operación.

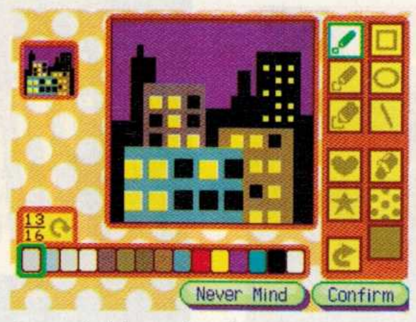


Pudimos detenernos aquí; pero planeamos usarlo como patrón repetitivo, así que dibujamos una media burbuja de cada lado.

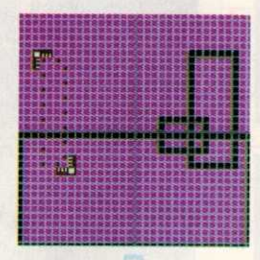


Finalmente, para darle un poco de profundidad extra al agua, usamos la herramienta de auto-llenado para añadir un par de toques con un azul más oscuro al diseño.

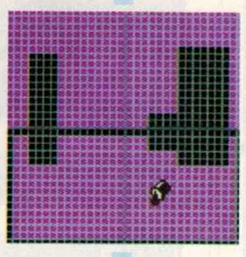
Creando con cuadros



Nuestra ciudad es un claro ejemplo de un diseño basado en bloques. Con una poca de paciencia y la herramienta de cuadros, construimos la ciudad.

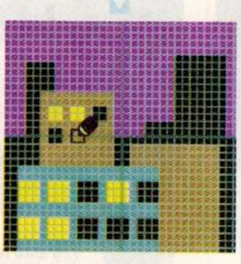


Iniciamos con el fondo y el horizonte al hacer tres rectángulos con la herramienta de cuadros.



Para la silueta de los edificios usamos la herramienta de llenado para oscurecer los rascacielos.

Después de seleccionar un color más claro, creamos dos edificios cercanos, y luego seleccionamos un color todavía más claro para la estructura del frente.

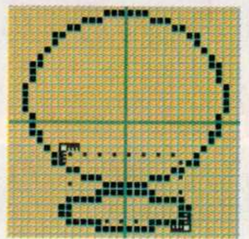


Para darle el toque final, pusimos ventanas con las luces prendidas y apagadas; usamos la pluma para ello, aunque puedes también crear cuadros.

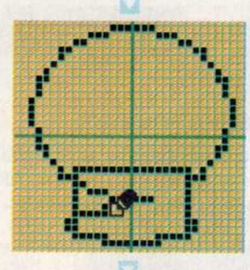
Combinando



¡El elusivo Mushroom! Bueno, no es tan difícil de lograr si divides este popular ícono en circulos y cuadrados.



Dos óvalos para comenzar: uno grande para la cabeza y uno aplastado para la cara. Luego los conectamos con un rectángulo.



Después de seleccionar el color del fondo, usamos la pluma para borrar las líneas que no queríamos.



Usamos la pluma para dibujar los círculos rojos de la cabeza, además retocamos un poco la imagen para crear los ojos.



Después de rellenar con blanco y rojo, ¡tenemos listo nuestro hongo!

3 Estampando tu mente en los diseños de la ropa

La mayoría de los jugadores crean un patrón y después deciden en dónde lo pegarán; cuando debería ser al revés. Primero, piensa en el lugar donde va a ir el patrón. Segundo, ten en mente cómo se va a ver el patrón en dicho objeto; ahora sí lo puedes diseñar. Hay cinco tipos de ropa para poner los patrones.

Fíjate en dónde está el espacio muerto

Cada tipo de ropa requiere de un distinto patrón. Diseña en el espacio activo, no en el muerto (mostrado en oscuros) para dejarlo perfecto.

Ropa de niño





La parte del patrón que causa más impacto en las playeras de niño es el centro, el cual se puede apreciar tanto en el frente como en la parte trasera. Las esquinas superiores no son usadas; además de que el centro del patrón se reduce para las mangas.

Ropa de niña







Los patrones se adaptan a la playera muy parecido a la forma en que lo hacen con las de los niños, pero la parte superior del patrón muestra el tipo de cuello para los vestidos, y la parte baja se amplía a los lados. El fondo del patrón casi no es usado en este estilo.

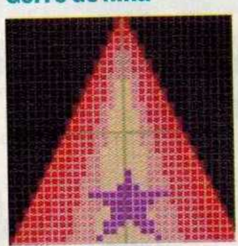
Gorro de niño





Los chicos usan una gorra con cuernos (parece paliacate). La parte alta del patrón comienza sobre los ojos; mientras la de abajo termina en el cuello. Ten esto en mente, especialmente porque el diseño se estira esféricamente, cuando hagas estas ropas.

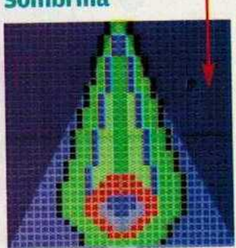
Gorro de niña





El gorro de las chicas es completamente distinto; tienen la forma de un cono, con el patrón al frente y atrás del sombrero. No te molestes diseñando el 50% del patrón, pues lo demás es espacio muerto, y se irá al olvido al pegarlo en el gorro de niña.

Sombrilla





La sombrilla usa una parte del patrón muy similar al espacio activo de los gorros de las chicas; pero se repite alrededor de toda la superficie. Al planear un patrón para las sombrillas, piensa en cómo se verá tu obra en el momento de abrir este accesorio.

4 Extendiendo tu reputación alrededor del mundo

¿Para qué tener todos tus patrones en tu inventario? Tú y los demás jugadores pueden usar los maniquíes en la tienda de **Mabel** para mostrar y salvar sus diseños. Es una gran manera de extender tu influencia.

Ocho puntos extras para salvar



Si necesitas salvar más patrones de los que tienes en tu inventario, dirígete a la tienda de **Mabel**, donde podrás cambiar tus patrones por los que están en los aparadores. Puedes descartar también un diseño de muestra. Eso quiere decir que tu pueblo tiene ocho lugares más para salvar a tu disposición.

Pasa tus patrones

Tus patrones serán brillantes, y otros jugadores los desearán. Hay solamente una forma de darle tu creación a otros: poniéndosela a un maniquí. Tu amigo puede tomarla directamente de la muestra.

El camino a la fama de la moda

Los animales adoran y adoptan las últimas modas, y estarán orgullosos de usar las tuyas en su ropa. La mejor manera de hacer que utilicen tus diseños es vestir a los ocho maniquíes con tus creaciones. ¿Quieres que usen una ropa específica? Ponle el mismo patrón a los ocho.



Si muestras tu trabajo en la tienda de **Mabel**, los animales no solamente las usarán, sino que también las llevarán a otros pueblos al mudarse. Es reconfortante ver a los animales viviendo en otros pueblos, y que sigan usando los patrones que descubrieron en el tiempo en el que eran vecinos tuyos.

Resetti dice:



Un tip rápido del programa de pintura: en lugar de buscar el color que usaste en la paleta, utiliza la herramienta que copia el color para obtenerla de tu diseño. ¡Hazlo con el botón B!



Modificando el terreno



Una vez que hayas dominado cómo hacer patrones para la ropa; es hora de vestir todo tu terreno. Aunque puedes crear divertidos lugares y muchos efectos con un solo patrón, puedes ensamblar terrenos altamente elaborados al usar muchos patrones. Tu pueblo es tu área a diseñar; así que piensa en grande, y después más grande todavía.

Haz olas en tu pueblo; trabaja en equipo.

1 Cuatro personajes significan muchos estilos

Cada uno de los cuatro jugadores que pueden vivir en tu pueblo pueden salvar ocho patrones. De manera que cuando controlas a los cuatro personajes o quieres invitar a otros a jugar, puedes tener 32 patrones.


+

+

=

¡32 PATRONES!

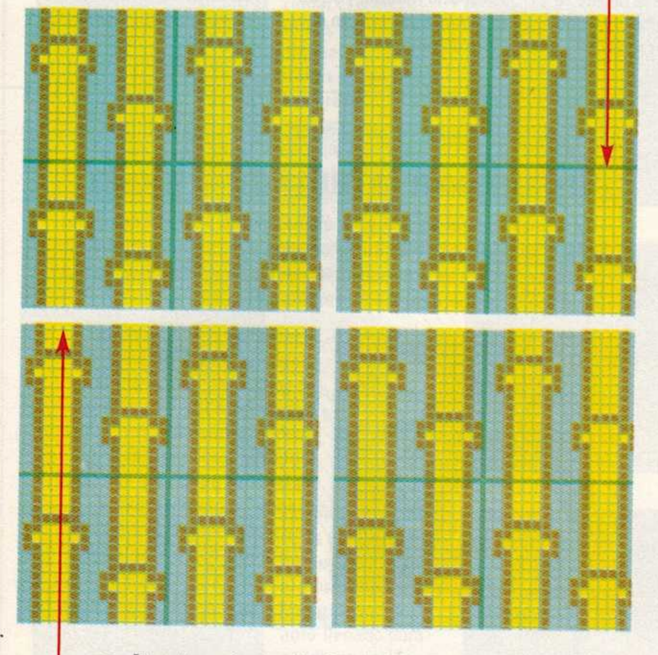
Hay un modo de usar todos los 32 patrones salvados. Necesitas dejar de jugar con uno de los personajes y elegir otro para tener sus diseños.

2 Rápido y sucio: cubre el terreno

Al cubrir una parte de tu pueblo con un efecto, así sean olas, nubes o un camino de ladrillo amarillo, querrás que se vea liso y realista. Si quieres usar un solo patrón en un efecto grande (los 32 estilos no te bastarán si eres muy detallista), tenemos unos tips para ti.

Piensa en "azulejos" para mantener el estilo

Al diseñar una estampa que usarás repetidamente, visualiza cómo se verá al unir cada parte. Si quieres que se vea el efecto continuo, deberás checar bien los pixeles para que la obra quede perfecta.

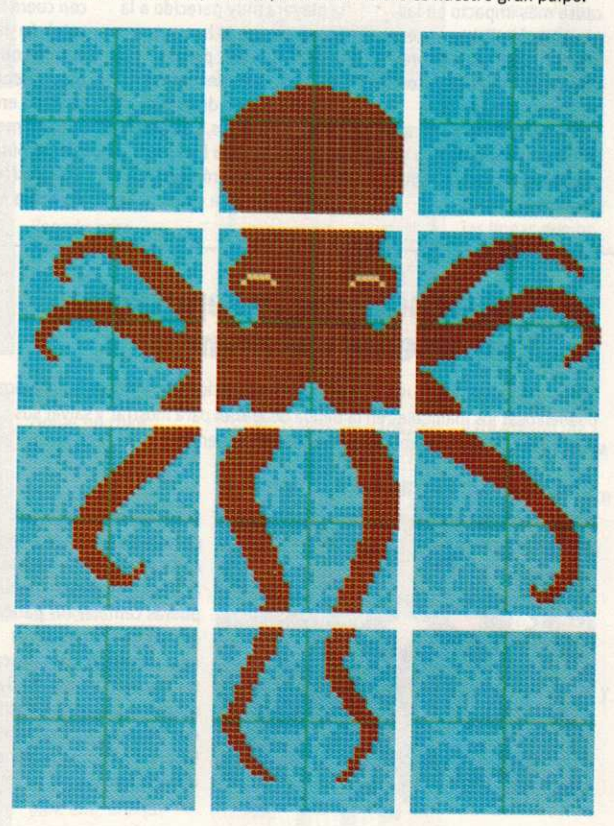


¿Cuál es la estrategia de salida?

Si existe una línea que sale del patrón, debe entrar de nuevo para mantener la continuidad. Nota cómo las varas de bambú en el patrón salen de un lado y entran por el otro para que continúen.

3 Despacio y firme: la regla para gran escala

Mientras menos uses la técnica de "rápido y sucio" con los efectos a gran escala, mayor será el factor para impresionar. Cubrimos nuestro terreno con agua, de manera que usamos muchos patrones de H2O para crear un efecto enorme poco repetitivo; y el broche de oro es nuestro gran pulpo.



Resetti dice:



¡Hey, hey, hey! Antes de que gastes todos tus 32 patrones en una obra maestra que pueda comerse este pulpo para la cena, ¡recuerda que tienes que decorar los interiores!



La estrategia de la distancia para diseñar el terreno

Reimaginar todo tu terreno hará que tus amigos se maravillen. Puedes decirles esto: se necesita de mucha previsión, y tal vez un mapa te ayudará a ver cómo quedará. ¡Pero nadie puede hacer eso!

Diseñando los lugares sin acceso



Para darte espacio para trabajar, quita los árboles y flores. Esto te deja con edificios, rocas, charcos, ríos, y la playa. ¿Qué se debe hacer? Crea patrones con tu efecto para los elementos permanentes. Hicimos algunos patrones que son parte agua y parte tierra para definir fosas internas donde no puedes pasar.

¿Sorpresas desagradables?



Algunas veces tu pueblo se expandirá de formas que afecten tu mundo perfecto de patrones. Por ejemplo, cuando **Tom Nook** amplía su tienda de Nookway a Nookington, se agrandará sobre los diseños cercanos. Simplemente comienza a cambiar los patrones y reconstruye los límites para reparar la situación.

Resetti dice:



No seas despistado y creas que eres el único jugador capaz de levantar los patrones. Los visitantes también pueden, aunque no pueden poner ninguno. ¡Asegúrate de tener buenos amigos!

Problemas con tu trabajo





Una consecuencia del terreno con patrones es que no puedes tirar objetos en ellos; tampoco los árboles. La fruta que cae rebotará hasta que encuentre tierra natural; lo mismo pasa con las rocas que tienen dinero. Si planeas obtener cosas de los árboles y rocas, deja un poco de área libre alrededor. Otro problema: no puedes cavar en los patrones; debes quitarlos antes.

Diseñando para el futuro

¡Cuidado! Si cambias los patrones en un punto para salvar, lo mismo pasará en todos los lugares de éstos en tu pueblo (a excepción de los que están en los maniquíes de la tienda de **Mabel** y la bandera del pueblo). Esto te ayudará a cambiar muchos sitios rápidamente.



Por ejemplo, para dejar que nuestro mundo acuático se vuelva de hielo en invierno, tocamos nuestros patrones de agua y los cambiamos por uno de hielo. No quitamos nada, sino sólo rehicimos los originales.



Mejorando la casa

¿Conoces al Happy Room Academy, el grupo que califica tu diseño interior? El HRA adora los cuartos con colecciones de cosas que concuerden perfectamente. A sus miembros más reconocidos no les gustan estos tips, que hacen las cosas a tu estilo, no al de ellos. Al emplear diseños raros con tu casa, involucras una mezcla de estilos, en paredes y pisos.

1 Combina colecciones para impresionar

Cada vez que vemos un cuarto perfectamente lleno de hongos, con el papel tapiz del bosque, nosotros... nos... dormimos. Zzzzz. Preferimos expresarnos; así que desechamos los hongos y pusimos miniedificios con el fondo de los hongos grandes. Ahora parece un cuarto de fantasía con Alicia en el País de las Maravillas.

Mobiliario a tu alcance

Para dejar salir todo tu potencial de diseñador, dale un vistazo a la NP's Player's Guide, que revela el catálogo de cosas coleccionables. Así es como conseguimos nuestras locas ideas. (¡No divulgamos el cuarto que soñamos cuando vimos una de las estatuas!). Visita www.store.nintendo.com para conseguir la guía y podrás sorprender a tus amigos con tu creatividad.





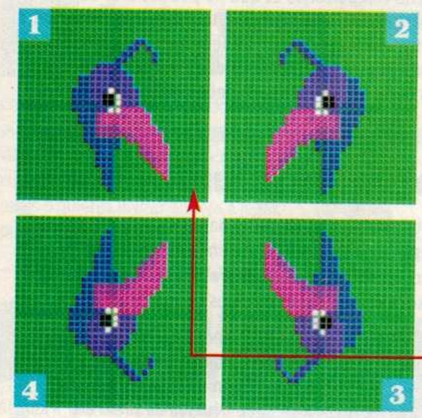
Hicimos nuestro cuarto estilo Área 51 al fusionar los temas espaciales y del oeste. La verdad está ahí.

2 Paredes y pisos que merecen toda tu atención



Antes de que diseñes papel tapiz y alfombrado, piensa en cómo quieres extenderlo. Usando una herramienta para extender, puedes ver cómo se vería en los muros y el suelo, como lo hacemos con el piso de bambú en nuestro cuarto Tiki. Si seleccionas que lo extienda todo, puedes crear mayores interiores.

All Around: cómo expande tu diseño

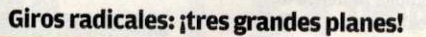


Cuando usas la opción *Paste All Around*, un patrón se extiende a cuatro espacios. El patrón inicial (#1) se gira en los otros cuadros como se muestra. Así se crean los cuatro espacios para rellenar.

Resetti dice:



Tus bolsillos no necesitan estar llenos de dinero para hacer todo esto. ¡Así que empieza!



Giros radicales: ¡tres grandes planes!

Tres tipos de formas son posibles si aprovechas la estrategia de los giros, como en los ejemplos.

Formas doble-ancho



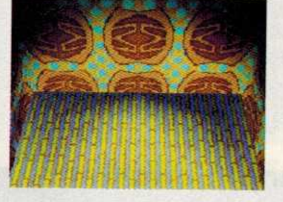




Formas doble-alto



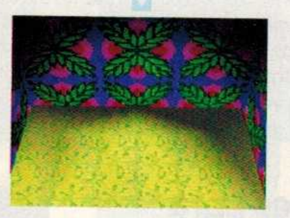




Formas radicales







Impresiona a las visitas al mostrar tus creaciones.



Únete a la nación que imagina



Esperamos que te hayamos abierto los ojos al potencial de diseño de **Animal Crossing: Wild World**. Con un programa para pintar más sencillo de usar y una aplicación de patrones más poderosa que en el AC original, el juego de NDS invita a los jugadores a hacer realidad sus más locos sueños en sus casas y por todo el pueblo. Y mientras más gente migra al mundo en crecimiento de **ACWW**, más seremos los testigos de cómo se sorprenderán. ¡Esperamos ver tus superestilos próximamente!






CLUB NINTENDO
METROID
PRIME
HUNTERS
Nintendo
© Nintendo / NST 2006


Chibi-Robo!™
PLUG INTO ADVENTURE!
Nintendo®
CLUB NINTENDO
© 2006 Skip Ltd. / Nintendo

GAMEVISTAZO

DRAGON BALL Z: SUPE SONIC WARRIORS 2

ATARI



Dragon Ball es tal vez el mayor éxito que haya tenido la animación japonesa en todos los tiempos, y es que esta increíble historia ha trascendido no sólo fronteras, sino también el tiempo. Muchos de nosotros crecimos junto con ella, aprendiendo la importancia de la amistad y sobre todo a nunca dejarnos vencer por nada. Y ahora toca el turno de que debute en el Nintendo DS, en lo que será la continuación de **Super Sonic Warrios** que apareciera para el Game Boy Advance el año pasado, la cual es considerada como una de las mejores adaptaciones de la serie a un sistema portátil, y **SSW2** viene a confirmarlo.



El poder nuestro es...

La decisión de que este título saliera para el Nintendo DS y no para el GBA, no se trata simplemente de un capricho o algo así, y es que los programadores en verdad querían darle otro estilo al *gameplay*, y lo lograron. Para empezar, la acción de los combates se realizará en la pantalla superior, mientras que en la táctil, veremos la imagen de los personajes que hayamos seleccionado, y sirve para lo siguiente: Los combos y movimientos básicos los vamos a marcar como en cualquier juego del género, o sea, con el pad y los botones, pero si queremos realmente humillar a nuestros adversarios, los movimientos especiales los podemos interrumpir tocando la efigie de los personajes, con lo que harán técnicas dobles, como en **Marvel vs Capcom 2** de Arcadia.



¡Haré una Genkidama!

Cuando salió la primera parte de este juego para GBA, nos gustaron mucho sus gráficos, ya que estaban muy bien diseñados, pero aun así, había algunos problemas con los escenarios, ya que carecían de color o profundidad. En esta versión, los modelos de los personajes tienen más animaciones para sus movimientos, lo que lo hace lucir espectacular, además algunos de los stages están en 3D, lo que ocasiona que te adentres más en el juego. En cuanto al aspecto musical, encontramos temas tomados directamente de la serie de animación, así como algunos nuevos que quedan muy bien con la dinámica bajo la que se viven las peleas.



El legendario Super Saiyan

En este título, reviviremos la historia de **Dragon Ball Z**, y lo mejor de esto es que no tendremos que esperar semanas enteras viendo cómo **Freezer** destruye un planeta mientras platica con **Goku** de toda su vida... perdón, pero teníamos que sacar nuestro trauma de alguna manera; el caso es que el modo principal es muy ágil, y lo mejor de todo es que no es lineal, es decir, conforme avancemos, vamos a poder elegir diferentes opciones para continuar la trama, lo que obviamente también hará que varíen los rivales a los que nos vamos a enfrentar, lo anterior es muy bueno, ya que todos conocemos de memoria la historia, y el que la tuviéramos que recorrer tal cual, hubiera sido algo aburrido.



¡Te mostraré mi verdadero poder!

Hace unos años, cuando comenzaron a salir juegos de esta serie bajo el estilo RPG, la verdad estábamos algo decepcionados, porque en ninguno se captaba realmente la esencia de la serie; a esto súmenle que al ser una historia ya conocida, pues no sorprendía a nadie. Por tal motivo, estamos muy contentos con la salida de **Super Sonic Warriors 2**, ya que brinda nueva vida a la franquicia, y demuestra que a pesar de que pasen los años, aún se pueden hacer cosas interesantes con estos personajes.





TAMAGOTCHI CONNECTION: CORNER SHOP!

BANDAI



En el mundo de los videojuegos siempre existen títulos que marcan una época o que son más recordados que otros porque representaron en su momento algo innovador; tal es el caso de los famosos huevos del espacio, mejor conocidos como **Tamagotchi**. ¿Recuerdan el furor que causaron? Todo mundo traía a su mascota en el llavero, y estábamos atentos para que no se nos pasara la hora correcta para alimentarlo, jugar con él y hasta para limpiar sus "gracias"; pero como casi todo, perdió fuerza y se quedó poco a poco en las sombras... pero parece que después de una década de su lanzamiento, han replanteado conceptos y está listo para captar nuevos fans, pero esta vez con ayuda del mejor sistema portátil del momento, el Nintendo DS.



Buscando independencia



Tanto en el "juguete" original como en el juego que saliera para el Game Boy, teníamos que criar a nuestra criatura de la mejor manera posible, cuidando cada detalle, todo con la intención de que viviera el mayor tiempo posible... y es que en verdad te traumabas cuando veías a tu mascota irse al cielo de los **Tamagotchi**; para que se den una idea, Gus aún no puede superar la "partida" de los cientos de **Tamagotchi** que no supo cuidar.



Pero en fin, lo bueno es que aquí nos vamos a olvidar de todo lo anterior, porque ahora no vamos a "mantener" a estos seres, sino que los vamos a ayudar a hacer dinero en nuestro planeta.

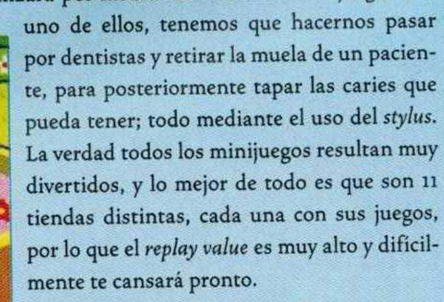
Cuando sea grande quiero ser...

Si cuidabas bien a los **Tamagotchi**, a un determinado tiempo volvían a su mundo fuertes y sanos, y al parecer ahora quieren darte las gracias volviendo ya de una edad adulta. Así es, ahora estos simpáticos personajes ya pueden valerse por sí mismos, y quieren demostrarlo poniendo uno que otro negocio en la tierra, pero como es lógico, no tienen experiencia en ventas, y es justo aquí donde entras tú. Los vas a tener que encaminar para que sus negocios funcionen correctamente y ganen el dinero suficiente para que al volver a su hogar puedan formar un patrimonio.



Una fórmula probada

Muy bien, ya todos recordamos nuestros días de "mamás" y sabemos la historia del juego, pero ¿cómo vamos a jugar esta nueva versión? La verdad, es de lo más sencillo, ya que los programadores se han basado en el *gameplay* de la famosa serie de **Wario Ware** de Nintendo para desarrollar la trama, o sea, todo se realizará por medio de divertidos minijuegos. En



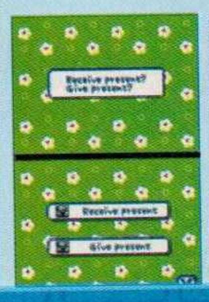
uno de ellos, tenemos que hacernos pasar por dentistas y retirar la muela de un paciente, para posteriormente tapar las caries que pueda tener; todo mediante el uso del *stylus*. La verdad todos los minijuegos resultan muy divertidos, y lo mejor de todo es que son 11 tiendas distintas, cada una con sus juegos, por lo que el *replay value* es muy alto y difícilmente te cansará pronto.

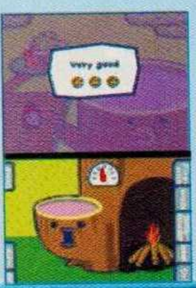




Sentimientos encontrados

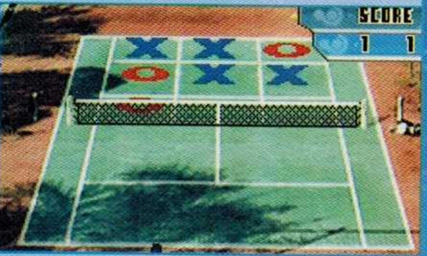
Hace meses, cuando se anunció este juego, todos creímos que se trataba del mismo concepto de hace diez años, pero mejorado; ahora que vemos el producto final, la verdad nos gustó mucho; a pesar de la imagen de los personajes, es muy buen título, y sus minijuegos son originales, es decir, nunca dirás "este se parece a...", pero por otro lado, pensamos que si se hubiera mantenido la idea original, se habría podido lograr algo de destacarse, aunque quizá los programadores pensaron que al tener de competencia a **Nintendogs** en esto de las mascotas virtuales no hubiera permitido que su juego se conociera tanto.





Por alguna extraña razón, los juegos del deporte blanco siempre terminan por quedar en deuda (exceptuando los **Mario Tennis**, claro), muchas de las veces se debe a que quieren representar tan bien las reglas, que todo se vuelve muy aburrido, y en otras tantas, se les olvida que lo más importante en un juego de deportes es la movilidad, pero parece que por fin tendremos un juego serio de Tenis para el GBA, que nos permitirá controlar a jugadores profesionales en algunos de los principales torneos a nivel mundial sin pelearnos con el control y sin que nos durmamos en medio de algún punto.





Tenista profesional

Como ya lo mencionamos, aquí vamos a encontrar a jugadores reales de este deporte, cada uno con habilidades y capacidades distintas, que van a afectar tu desempeño en el campo, por lo que debes fijarte muy bien a quién eliges para que tengas más oportunidades de ganar. Todos los jugadores que aparecen tienen su *status* basado en su posición más reciente (al menos cuando se desarrollaba el juego) del ranking mundial, por lo que los encuentros serán lo más realistas posibles, aunque aun así, siempre es posible que alguien con un nivel muy bajo le "pegue" al número uno del mundo.

Súbete a la red

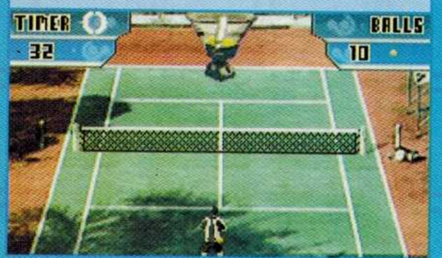
La movilidad es muy buena, y a pesar de ser un juego para GBA, te mueves de manera muy ágil por la cancha, lo que permite que el ritmo de juego sea variable, es decir, que no siempre se juegue de la misma manera; porque en otros títulos del estilo, pareciera que estamos viendo una repetición en lugar de un nuevo encuentro. Todas las jugadas que ves en la televisión se pueden realizar aquí, ya sabes, las "dejaditas", los "globitos"; hasta para hacer tus saques tienes varias alternativas que debes tomar muy en cuenta para no encasillarte en un mismo estilo de juego, y así tengas opciones para enfrentar a cualquier tenista.

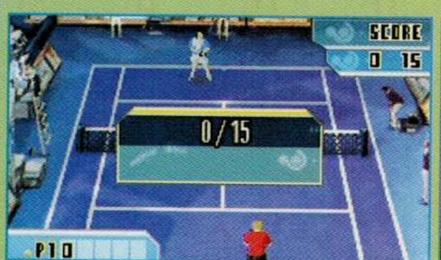
Lucha por la gloria

Vas a tener varios torneos en los cuales participar, pero los tendrás que ir desbloqueando a medida que vayas progresando en los que te dan por *default*. Antes de entrar de lleno a los campeonatos, es recomendable que te des una vuelta por el modo de entrenamiento; ahí te van a dar varios consejos muy útiles, como la manera correcta de colocar la pelota en cada uno de los sectores de la cancha, con lo que no llegarás tan "frío" a los partidos. Los gráficos son buenos, tienen efectos bien trabajados como las sombras de las estructuras que están alrededor del rectángulo, y en cuanto al sonido, cumple con su cometido, aunque pensamos que pudo quedar mucho mejor.







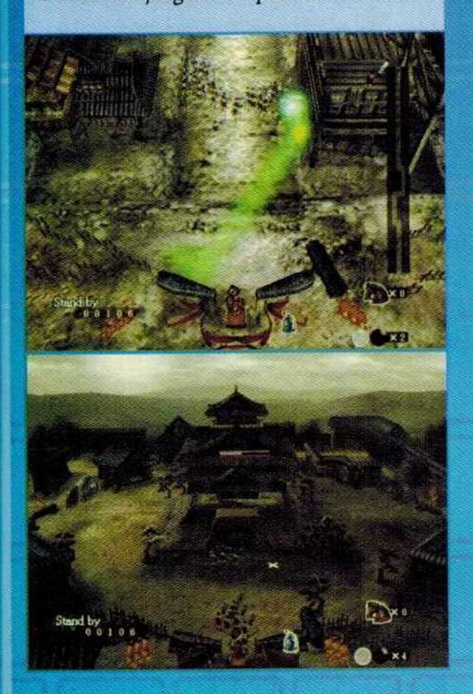




Muerte súbita

La verdad, después de que juegas mucho tiempo cualquier versión de Mario Tennis, como que te estandarizas y piensas que todos los títulos de este deporte deben jugarse así, lo que ocasiona que no le prestemos mucha atención a juegos como éste, y más tomando en cuenta lo que mencionamos al inicio del artículo; pero créenos que Top Spin 2 es muy buen juego, y a pesar de que tiene nombres famosos en su lista de jugadores, no es el principal atractivo, sino su buen gameplay, por lo que se merece una oportunidad.

Nintendo siempre busca ofrecernos ideas novedosas, y una clara muestra son **Nintendogs, Wario Ware Touched!** o **Animal Crossing**; ahora para seguir la corriente, nos trae **Odama**... y en este momento es en el que te preguntas ¿qué tiene de innovador un juego de pinball? Pues bien, no es un juego de pinball ordinario, sino uno de pinball-estretegia; sí, suena medio raro y quizá estés con dudas respecto al título, pero después de leer el artículo, vas a tener muchas más y no vas a tener más remedio que comprarlo para despejarlas... ¡no es cierto, jejeje! Pero bueno, mejor veamos qué es lo que hace a **Odama** un juego tan especial.



Simple pero divertido

La historia del juego es sumamente simple. Eres el líder de un ejército que debe derrotar a otro para expandir sus dominios, lo anterior ambientado en las épocas del Japón Feudal; todo esto se desarrolla como en un juego de estrategia, es decir, tus soldados irán avanzando lentamente y cada vez que se encuentren con el enemigo, librarán un enfrentamiento. Ahora bien, lo interesante es que con la ayuda de **Odama** (que significa bola gigante en japonés) tienes que echarle una manita a tus compañeros y limpiarles el camino de rivales. Resulta muy divertido ver cómo la esfera aplasta a los contrarios, pero debes tener cuidado, ya que también puedes eliminar a los tuyos.





¡A la izquierda, ahora a la derecha!

Por obvias razones, resultaría muy difícil que al mismo tiempo que manejamos los *flippers* controláramos a nuestras tropas; por tal motivo, se ha incorporado un sistema de reconocimiento de voz, por medio del cual movilizaremos a nuestros hombres por el campo. Por decir algo, si uno de los objetivos es romper una puerta, pero hay algunos soldados aliados ahí, sólo tenemos que indicar que se retiren (en inglés, claro está) por el micrófono y listo; nos dejarán el camino abierto para cumplir con nuestra misión.





El campo de batalla

Los escenarios del juego llaman bastante la atención, ya que su estructura te reta a que en verdad pienses cada movimiento y la fuerza que imprimirás a tu envío; siendo honestos, los gráficos no son muy buenos, pero tomando en cuenta el estilo del juego, de antemano se sabe que en ese aspecto no tendremos nada que destacar, no estamos diciendo que sean malos, porque no lo son, y de hecho cumplen a la perfección con su cometido. La música... bueno... esa sí está muy rara; es que más bien ni música es; se escucha una voz gritando cosas raras, pero bueno, tú pon tu disco de tu artista favorito mientras juegas y listo, no hay mayor problema.





La última bola

Cuando vimos este juego por primera vez, la verdad es que pensábamos que sería un juego X, y más porque había varios rumores de que salía para el Nintendo DS, luego que se cancelaba, en fin, entre tanto rumor creímos que le pasaría lo mismo que **Pennant Chase Baseball**... por fortuna para todos nosotros, no fue así, y el juego es muy divertido, quizá su nivel de dificultad es algo alto, y te cueste un poco de trabajo combinar perfectamente los movimientos de **Odama**, y lo de tus hombres, pero una vez que lo logras, es pura diversión.



Yu-Gi-Oh! GX DUEL ACADEMY.



¡Confía en el corazón de las cartas para ser el mejor duelista!

Hay muchos conceptos e ideas que por falta de apoyo o visión terminan por perderse en el tiempo, y no hay que ir muy lejos para comprobar que año tras año nos invaden modas pasajeras como aquella de las mascotas virtuales de mediados de los años noventa. Lo que queremos expresar es que como dice el refrán popular, "lo importante no es llegar sino mantenerse", idea que han aplicado a la perfección en Yu-Gi-Oh!, que a pesar de que ya no tiene el mismo empuje que cuando comenzó, la calidad de sus productos sigue siendo indudable, a tal grado que Konami ha decidido lanzar un título más para el Game Boy Advance basado en este popular juego de tarjetas, y del cual te hablamos a continuación.

Renovación total

Muchas veces es bueno que para apoyar una historia se tenga una serie de animación, tal como sucede con **Yu-Gi-Oh!**, la cual estoy seguro que muchos de ustedes disfrutaron. Pero también es cierto que después de un tiempo como que llegaba a aburrir un poco, y no tanto por la historia, que la verdad era muy buena y siempre dejaba alguna enseñanza, sino más bien como que los personajes llegaban a cansar... sí, sabemos que ahorita hay quien saltó de su asiento para decir "**Yugi** es el mejor", pero el caso es que para realizar una renovación al concepto, decidieron hacerla también en cuanto a la animación, y actualmente se transmite en Estados Unidos una nueva temporada de esta serie titulada: **Yu-Gi-Oh! GX**, donde nuestro héroe de extraño peinado ya no es el protagonista, y en la cual está basada el juego de Konami, al que se le agregan las palabras **Duel Academy**.





Compañía: **Konami.** • Desarrollador: **Konami Corporation.** • Clasificación: **everyone.** Categoría: **estrategia.** • Jugadores: **1-2**



¿Dónde he escuchado esto?



En esta nueva aventura tomas el papel de **Yuki Judai** (personaje principal de la nueva serie) que, como es costumbre, quiere convertirse en el mejor entrenador Poké... es decir, en el mejor duelista de todos los tiempos. Y para conseguirlo, primero debe ser un alumno modelo en la academia de **Kaiba**, en la que tampoco es nada fácil quedarse, pues se necesita realizar un examen escrito y otro de práctica para saber si el aspirante cuenta con las aptitudes necesarias. Como es lógico, **Yuki** se queda, y ahora debe demostrar su verdadero poder; por cierto, **Yugi** le regala una carta a **Yuki** para que comience su deck, por lo que no hay que ser adivino para saber que dicha tarjeta le salvará la vida en más de una ocasión al joven alumno.

•JUGADA ESPECIAL•

CONVIERTE A TU ENEMIGO EN ALIADO

Cuando tengas la tarjeta Cambio de Corazón, úsala para tomar a un monstruo de tu oponente; ahora sacrifícalo para subir al campo uno tuyo de nivel 5 o superior.

La experiencia te dará el triunfo

La mecánica del juego es muy sencilla: debes recorrer la escuela en busca de duelos que te hagan subir tu clase, ya que inicias como "**Osiris Red**" y debes llegar a "**Ra Yellow**", que es como se denomina a los mejores combatientes. Al principio te va a resultar un poco difícil ganar, ya que sólo cuentas con tres decks, de los cuales debes formar una baraja especial para tus encuentros; y debido a lo básico que están, tienes que elegir muy bien tus tarjetas. Sí, cuentan con algunos monstruos de buen nivel, pero en lo que esperas que te salgan, ya tienes una desventaja importante. Lo bueno es que en cuanto comienzas a ganar duelos, obtienes sobres de tarjetas con las que poco a poco darás forma a un *deck* invencible.



No todo lo que brilla... tiene ojos azules

Existen varios tipos de tarjetas de monstruo que debes conocer muy bien para realizar una buena elección; enseguida te daremos una breve explicación de cada una; estas tarjetas sirven para atacar el campo de juego del enemigo o sus bestias, y se dividen en tres tipos: las de nivel cuatro hacia abajo, que puedes situar en el campo de juego sin mayores problemas; las de nivel cinco o superior, que requieren que mandes una o más tarjetas al cementerio para poder invocarlas, y las de ritual, que por lo general son monstruos con un poder de ataque muy alto, pero que necesitan de una tarjeta mágica para poder ponerse en juego. Por lo regular, cuando se es nuevo en este TCG, siempre elegimos monstruos basándonos en su nivel de ataque, pero algo más que debes tomar en cuenta es si tienen efecto o no, es decir, algunas tarjetas además de atacar al rival te pueden dar beneficios extras como aumentar tus puntos de vida o neutralizar monstruos del oponente.



Nunca pongas todos tus monstruos en el campo, mantén siempre uno en tu mano.

¿Magia en posición de defensa?

Es muy común que cuando no sabemos jugar algo, cometamos errores como el que encabeza este párrafo, pero bueno, esa es otra historia; el caso es que además de las cartas de monstruos, también existen las de magia y de trampa, que se ubican en la parte inferior del tablero. Las tarjetas mágicas tienen efectos muy variados; por ejemplo, te pueden ayudar para restaurar la vida de uno de tus guerreros o para regresarlos del cementerio. Las trampas son básicas para que consigas la victoria; estas tarjetas se activan en momentos específicos, y puede ser cuando te ataquen, cuando pierdas una carta, etc., y sus efectos son muy variados, como el de la **Trap Hole**, que elimina al monstruo que esté atacando en ese momento, no importando su tipo.



•JUGADA ESPECIAL•

SUBE TU ENERGÍA

Siempre que vayas a utilizar la Jabalina Encantada, pon a un monstruo en posición de defensa, pues de lo contrario no se te sumarán los puntos del ataque a tu vida.

Desde Elfos hasta la Maga Oscura

Puedes obtener prácticamente cualquier carta que se haya creado desde la aparición de este juego, ya que contiene la mayoría de expansiones realizadas; incluso posee las más nuevas como son **Cybernetic Revolution** o **Flaming Eternity**, y para los exigentes, contiene algunas de **Elemental Energy**, la actualización más reciente que se ha hecho. Como ya te comentamos, los sobres los ganas al derrotar enemigos, pero no es la única elección que tienes para mejorar tu *deck*, ya que se ha integrado una opción en la que puedes introducir el código que viene en cada carta y así obtenerla en el juego; pero sólo se puede realizar una vez por tarjeta, o sea, no puedes tener tu ejército de dragones blancos por este medio, pues los demás los tendrás que obtener por los sobres.



Fusionando energías

El nivel técnico del juego es medio, los gráficos son prácticamente los mismos de las versiones **World Wide** que lanzaron hace unos años; quizá se note mejor definición, y las imágenes fijas de los personajes cuando ganan se ven mejor, pero nada del otro mundo; y lo mismo sucede en el aspecto musical: te ayudan a que te sientas más adentrado al juego, pero hasta ahí. Donde sí se merece una mención aparte es en la inteligencia artificial, muy bien lograda, pues verás y sufrirás jugadas que antes nunca realizaba la máquina, lo cual es bastante bueno por dos razones: la primera es que el replay value aumenta gracias al reto, y la segunda es que tan sólo con mirar puedes aprender técnicas valiosas que después puedes aplicar en la vida real.

Juega con inteligencia

Lo peor que puedes hacer en este título es confiarte cuando llevas una cómoda ventaja; nada está resuelto sino hasta que el duelo termine, y mientras puede ocurrir cualquier cosa; por eso te recomendamos que pienses bien tus jugadas: nunca ataques con tu monstruo más fuerte el campo del enemigo aunque no tenga cartas de monstruo, ya que si tiene una de trampa o magia bien utilizada, te lo puede mandar al cementerio o incluso usarlo contra ti. Por tal motivo, siempre "mide" el terreno atacando con monstruos débiles. Ahora bien, para cuando estés defendiendo, siempre deja una trampa o magia en el campo de batalla, no importa que no te sea muy útil, pues de esta manera haces dudar a tu rival si ataca o no; quizá no te sirva mucho la técnica contra el CPU, pero contra rivales humanos es de mucha utilidad.





Ganaré con la carta que me dio mi amigo

Para muchos el concepto de **Yu-Gi-Oh!** ya llegó a su final, pero como lo comentamos al inicio, se ha sabido mantener, ya sea con la serie de animación o con las diversas expansiones que ha tenido. Pero lo que nos importa a nosotros son los videojuegos, y en ese apartado no ha existido queja (quizá **Sacred Cards** para GBA, pero nada más). **GX Duel Academy** es sumamente bueno, contiene las reglas originales y la gran mayoría de cartas populares, pero lo importante es que resulta muy entretenido jugarlo; aunque no tengas conocimiento alguno de TCG te la pasas muy bien, y como fan simplemente no te debe faltar.

•JUGADA ESPECIAL• | **RENACE**

Cuando tengas un monstruo de nivel alto y no puedas bajarlo, espera a que te salga la carta para revivir un monstruo; ahora, cuando se te acumulen las cartas y tengas que enviar al cementerio, manda al monstruo, y con la tarjeta que te indicamos, tráelo a la vida.

Ranking

1 — 10

Master: 8.0

La verdad, a mí me gustó mucho el juego, a pesar de que quizá no represente algo innovador para la serie. No es malo y contiene las reglas originales, por lo que los novatos pueden aprender a jugar con él, como si fuera un tutorial, además de que puedes tener una mejor colección de tarjetas que en la vida real. De lo que más destacó es la Inteligencia Artificial, ya que gracias a eso los encuentros se ponen muy emocionantes, y no faltará la clásica jugada "de **Yu Gi**", en la que ganas con tan sólo 200 puntos de vida. No le encuentro algún punto realmente malo al juego. Te lo recomiendo seas o no fan del concepto, pues te aseguro que te vas a divertir mucho, y sobre todo, te va a hacer pensar un poquito.

Crow: 7.0

En años anteriores, los títulos de Yu-Gi-Oh! salían casi como si fueran actualizaciones de algún sistema operativo. El cambio radicaba básicamente en nuevas tarjetas, pero luego les daba por sentirse creativos y terminaban por destrozar el concepto. Ahora, con un nuevo héroe de nombre Yuki, se revive la euforia por el juego de cartas, pero por desgracia el concepto sigue sin cambios significativos que refresquen los juegos; sólo criaturas extras y ya... nada del otro mundo. El concepto es bueno, pero siento que ya fue explotado demasiado.

Panteón: 6.5

Yu-Gi-Oh!, **Pokémon** y la Stacy Malibú con sombrero nuevo son iguales; es básicamente lo mismo, pero con una cosita extra para vendernos de nuevo el producto original. A pesar de que resulta irresistible para los fans de las cartas de este popular personaje, no presenta nada nuevo, más que expansiones de tarjetas y... nada más. Es un juego sólo para fans, o bien, para los que no tengan ningún otro cartucho de **Yu-Gi-Oh!** Mejor ve a comprarte otro que te presente un nuevo concepto o un *remake*.




METROID
PRIME
HUNTERS



¡Samus Aran atrapará tu atención en su nueva misión por salvar a la galaxia!

Tuvimos que esperar casi año y medio para que la rubia guerrera aterrizara en el Nintendo DS; pero afortunadamente el tiempo no pasó injustificado. Desde la primera vez en que probamos el demo que venía incluido en la primera generación de NDS –el plateado-, pudimos probar un poco del modo individual, así como también la opción *multiplayer* que, hasta entonces, era simplemente local. **¡Samus** viene con nuevas sorpresas! Una historia diferente y seis oponentes que le harán la vida de cuadritos... todos están en busca de un mismo objetivo, pero sólo el mejor podrá conseguirlo.

CHATEA CON TUS RIVALES

LA DIVERSIÓN IRÁ EN INCREMENTO MIENTRAS COMPITES CONTRA TUS AMIGOS Y ENEMIGOS EN LOS DIVERSOS MODOS DE JUEGO; PERO, ¡ESO YA SE HA VISTO! LA GRAN MARAVILLA EN ESTE TÍTULO ES QUE PODRÁS HABLAR CON TUS ADVERSARIOS A TRAVÉS DE LA FUNCIÓN DE CHAT QUE INCLUYE METROID PRIME HUNTERS -OBVIAMENTE CONECTADO AL NINTENDO WI-FI-, ¡SÍ, PLATICA CON LOS USUARIOS DE TU LISTA MEDIANTE EL MICRÓFONO DEL NDS Y USA TU VOZ PARA PONERTE DE ACUERDO CON ELLOS SOBRE LAS OPCIONES DE LA BATALLA. ¡ENFRENTA UN RETO COMO JAMÁS LO HABÍAS VIVIDO!



UNA RAZA SUPERIOR...

...DEJÓ UN LEGADO DE ALTA TECNOLOGÍA QUE AYUDARÁ A LA GALAXIA O LA HUNDIRÁ EN EL CAOS Y AVARICIA DE LOS PIRATAS.

La saga de **Metroid** nos ha transportado a mundos futuristas donde la paz global se ha visto afectada en especial por **Mother Brain** y otros enemigos como **Ridley** y **Kraig**, pero ellos son parte de las alimañas que alteran el orden de los planetas. Ahora, años después se ha desatado un nuevo reto que podrá convertirse en la salvación y prosperidad de las masas al caer en las manos adecuadas, pero en contraparte, podrá significar un poder más destructivo que la mismísima Estrella de la Muerte.

La historia nos transporta a los confines más lejanos del espacio hacia la Galaxia Tetra, donde alguna vez existió una poderosa raza conocida como los **Alimbics**. Éstos poseían una civilización avanzada, pacífica, próspera y poderosa, manteniendo estabilidad en la región de manera enérgica y justa. Ellos gobernaban una vasta zona conocida como el Grupo **Alimbic**. Cierto día, sin mayor explicación, simplemente desaparecieron, dejando atrás artefactos, todos dispersos a lo largo del Grupo **Alimbic**, protegidos por un letal arsenal del más avanzado armamento de los **Alimbics**. No se sabe si su propia tecnología fue la causante de su infortunio... o alguien más provocó su caída al tratar de robar sus secretos.





El visor principal te muestra diferentes elementos como tus armas y energía. Recuerda que también puedes escanear algunos objetos para obtener infomación del juego.





Dependiendo el enemigo, será el tipo de arma que más daño le cause. Procura siempre utilizar distintos proyectiles (misiles, ráfagas de energía o de hielo) para ver cuál es el mejor.

PARA UN MEJOR...



...CONTROL, TENDRÁS DIFERENTES FORMAS DE CONFIGURAR TU JUEGO, YA SEA QUE CONTROLES LA MIRA CON EL PAD O CON EL STYLUS PARA ENFOCAR DIRECTAMENTE A TUS RIVALES, SIMILAR A COMO SI LO HICIERAS DESDE UN MOUSE DE PC.



De repente, un día el sistema de los **Alimbic** se reestablece e inicia un proceso para enviar extraños mensajes. Un comunicado telepático, originado en el Grupo **Alimbic**, ha llegado a oídos de las razas más poderosas de la galaxia y, aunque éste ha sido traducido a numerosos idiomas, su interpretación se centra en lo siguiente: "El secreto para obtener el poder supremo reside en el **Grupo Alimbic**".



El *gameplay* es muy similar al de **Metroid Prime** de Nintendo GameCube, claro que aquí se simplificaron los controles y se agregó el uso de la *touch screen* para controlar mejor los disparos y movimientos de **Samus**.



El mapa te ayudará bastante para ubicar a tus enemigos; además, puedes usar el *Stylus* para seleccionar las opciones.



En la parte inferior derecha, se encuentra el botón para transformarte en *Morph Ball*, úsalo para entrar en zonas de espacio reducido.



La ventaja de las dos pantallas

No hay nada extraño en ver un **Metroid** en consola portátil, pero lo diferente es la doble pantalla que ofrece el Nintendo DS. Aquí tendremos muchas ventajas, ya que en la pantalla táctil puedes controlar múltiples funciones como el salto –al presionar dos veces con el *Stylus*- o también para servirte como punto de referencia para mejorar tu puntería; también está la facilidad de observar directamente el mapa del escenario, localizando de forma práctica los diferentes caminos y los enemigos que puedes encontrar a tu paso. En la pantalla superior se lleva a cabo la acción del juego, teniendo en la parte superior y lateral la información necesaria sobre tus municiones, equipo y energía. Esto último puede ser modificado en el menú principal y así tendrías el mapa en la pantalla superior, para que le saques provecho a las capacidades táctiles del sistema.



CADA...

...RIVAL POSEE SU PROPIA HISTORIA, ARMAMENTO FAVORITO Y ESTILO DE COMBATE (DESDE FRANCOTIRADOR, HASTA SIGILOSO COMO SOLID SNAKE).

La búsqueda del tesoro ha reclutado a los mejores cazarrecompensas de la galaxia –seis para ser exactos- y obviamente nuestra heroína no queda fuera de la jugada. Cada uno de ellos se alista para enfrentar a su manera los peligros que pueda haber en dicho lugar y, obviamente, todos tienen motivos diferentes para quedarse con el botín. Algunos desean obtener poder para ellos mismos, su planeta o su gente, mientras que otros simplemente poseen el deseo implacable de cazar o matar, junto a una feroz determinación de demostrarse a sí mismos que son el mejor cazador de recompensas de la galaxia. Ahora se trata de una carrera contra el tiempo para ver quién triunfará y se adjudicará el mayor poder de la historia.



Obviamente la Federación Galáctica también puso su interés en este mensaje e inmediatamente pidió el apoyo de **Samus Aran** -¿quién si no ella?-. Así como en las películas de **James Bond**, ella deberá apoderarse del antiguo conocimiento y evitar que éste caiga en manos equivocadas. ¡Tú tienes la última palabra! Ayuda a **Samus**, o la galaxia se colapsará.

SEGÚN VAYAS...



...AVANZANDO EN EL MODO DE HISTORIA, PODRÁS CONSEGUIR NUEVOS ESCENARIOS, ARMAS Y PERSONAJES PARA EL MULTIPLAYER. RETA A TUS AMIGOS Y PRUEBA TUS HABILIDADES DE CAZADOR.

Así como ocurrió en las versiones de GameCube, aquí también puedes escanear diversos objetos para identificarlos y clasificarlos. Te recomendamos que lo hagas con regularidad, ya que te darán pistas interesantes para el desarrollo del juego. Y ya que tocamos el punto de la consola casera, te comentamos que **MPH** conserva el aspecto gráfico tridimensional que tanto les ha gustado a los fans. Obviamente se tienen limitantes, pero para ser un juego portátil, en verdad luce sensacional. Con respecto al demo que probablemente viste, no se tienen cambios visuales, las modificaciones radican básicamente en el incremento de niveles y enemigos, así como una modalidad *multiplayer* mucho más completa y de la que te hablaremos a continuación.

Enfréntate a tus amigos o compite por ser el mejor del mundo

Cuatro cazarrecompensas podrán librar una intensa batalla en las arenas de **Metroid Prime Hunters**; para esto, cada quien debe contar con su propio juego para entrar al combate. Las categorías de la batalla son similares a las que poseen otros FPS, como **Quake**, **Unreal Tournament**, **Geist** o, para ser más específicos, **Metroid Prime 2: Echoes**; puedes elegir el típico *Death Match* –aquí llamado "*Hunter Battle*"-, que se traduce como "el que aniquile más enemigos en cierto tiempo o alcance una meta, gana". Por otro lado tenemos el modo "*Bounty Hunters*"... ¿recuerdas el modo *Capture the Flag*? Allí el punto es entrar en peligro para apoderarte de una bandera que debes custodiar con tu vida hasta que culmine el tiempo especificado; eso sí, cuando tengas dicho elemento en tus manos, estarás en la mira de todos tus enemigos, que tratarán a como dé lugar de quitarte esa ventaja. No menos importante tenemos la modalidad "*System Hack*"; iniciarás en un extenso terreno con tres colinas, siendo tu misión principal cruzar hasta una colina y *hackear* el sistema; obviamente mientras estás dándole duro a los códigos, tu personaje quedará expuesto a cualquier ataque del enemigo. ¡Apúrate, el tiempo es oro! Si lo logras, ganas puntos y al final, el jugador con la mayor calificación será el triunfador.



Compite contra tus amigos para demostrar quién es el mejor cazarrecompensas de toda la galaxia.



Metroid Prime Hunters se convertirá en el cuarto juego en usar la tecnología Wi-Fi de Nintendo. ¡Conéctate y véncelos!

SAMUS...



...CUENTA CON SUS ARMAS CLÁSICAS, COMO MISILES, LÁSER O DIMINUTAS BOMBAS QUE DEJA EN EL CAMINO MIENTRAS ESTÁ TRANSFORMADA EN UNA ESFERA. ¡EXPLORA TODOS LOS RINCONES DEL JUEGO, SÓLO ASÍ ENCONTRARÁS TODOS LOS ÍTEMS SECRETOS!

Conoce a tu competencia... sólo así podrás vencerlos

Tus oponentes no son cualquier principiante; cada uno fue programado o entrenado de tal forma que su objetivo sea ganar sin importar los procedimientos. De cierta forma, comparten algunas habilidades con **Samus**, aunque otras son totalmente diferentes; por ejemplo, **Spire** prefiere convertirse en una especie de *Morph Ball* con picos –como arma medieval- que además de producirte daño si la tocas, tiene la facultad de trepar paredes como si fuera **Spider-Man**. **Noxus** puede transformarse en un trompo que, al girar, te ataca con un brazo. **Kanden** tiene un poder muy peculiar, él se convierte en una larva y va dejando pedazos en el camino que se convertirán en sus aliados.

En pocas palabras

No importa si juegas solo en el modo de aventura o te decides a participar contra tres de tus amigos de forma local o, mejor aún, contra el mismo número de rivales, pero de distintas partes del mundo, **Metroid Primer Hunters** se volverá uno de tus favoritos y posiblemente uno de los más solicitados en la red Wi-Fi de Nintendo. El *gameplay* es idéntico al del GameCube y gracias a la pantalla táctil te será más cómodo y rápido el atacar a múltiples objetivos móviles. Como punto bueno te comentamos que los gráficos se ven mucho mejor, evitando que pierdas detalle de cada pixel del escenario o de los personajes. De igual forma, los efectos de luz y las sombras son de aplaudirse para esta pequeña consola. Las armas –muchas nuevas y otras clásicas- le darán variedad a la batalla; cada personaje iniciará con una en específico, pero podrá ser cambiada en cualquier momento... ¡checa cuál es la que más te conviene y vuélvete el mejor cazarrecompensas de la galaxia!



MARIO KART® DS

¡La mejor carrera de *Mario Kart* en línea!

Nintendo Wi-Fi Connection

nintendo Wi-Fi connection

¡Siempre hay alguien listo para jugar!

¡Ahora tú puedes traer a tus amigos desde donde sea!

Al entrar a Nintendo Wi-Fi Connection, puedes competir contra tus amigos, rivales recientes o con otros que tengan tu nivel, en tu casa o alrededor del mundo. ¡Hasta cuatro jugadores pueden correr en cualquiera de las pistas a escoger en el mejor título de carreras de kart del mundo!

Visita NintendoWiFi.com para más detalles.

Modo de un jugador

¡Acelera a fondo!

No te preocupes si estás jugando solo. Esta versión de Mario Kart tiene mucho más que ofrecer de lo usual. Conocerás nuevas pistas y escenarios de batallas, sin mencionar las pistas favoritas de cada uno de los Mario Kart de toda la serie. ¡Hasta 30 en total! Compite contra ti mismo en carreras contrareloj, toma el control de los oponentes en los encuentros de batalla o compite en alguna de las ocho copas Grand Prix. Velocidad frenética, nuevos items de locura (como el Blooper), karts múltiples por personaje y un nuevo modo de misión hacen de este título el sueño de un fan de Mario Kart.

Modo Wireless LAN

¡Conchazos de locura!

Mario Kart siempre ha sido una experiencia multiplayer intensa, y eso era con solamente cuatro jugadores. Ahora puedes conectar hasta ocho al mismo tiempo en locas carreras contra ellos y grandiosas batallas. ¡Además pueden correr las ocho personas usando una sola tarjeta de juego! Cuando lo hagas asegúrate de ver la pantalla inferior del DS para checar los items que te envían y conocer la posición de los otros corredores. No olvides tocar la pantalla táctil para acercar o alejar el mapa. También podrás usar la pantalla para customizar tu nombre y el emblema de tu kart personalizando tu carrera.



NINTENDO DS.

AGE OF EMPIRES: THE AGE OF KINGS.

Domina al mundo con el poder de tus manos.

Todos sabemos de las extraordinarias cualidades del Nintendo DS, que han permitido dar un respiro a la saturación de conceptos repetitivos que estaba sufriendo la industria; pero otra de sus aportaciones es que gracias a su interface tan simple, muchos estilos que antes no se podían realizar tan fácilmente, ahora tenemos la oportunidad de disfrutarlos; sólo por poner un par de ejemplos, tenemos las novelas gráficas y el de la estrategia, siendo este último el género del título del que vamos a hablarles. Nos referimos a un juego que en el mundo de las PC es sinónimo de calidad: Age of Empires: Age of Kings.

Dirige a tu pueblo

Para los que no tienen ni idea acerca de lo que es el concepto de **Age of Empires**, les podemos decir que es un juego de estrategia en tiempo real, en el que tomas el papel de líder de alguna civilización, la cual busca expandir sus fronteras; pero como todo en la vida, no te será nada sencillo, ya que no se trata de llegar a algún lugar y establecerse nada más porque sí; no es así. Van a tener que ganarlo, para lo cual tendrán que librar una batalla con los habitantes de esa región o los que también deseen la tierra. Probablemente se te haga medio aburrido, y no te lo vamos a negar, pues nosotros creíamos lo mismo, más porque los jugadores de consola estamos acostumbrados a la acción, y eso de estar reuniendo a tus hombres, crear tus armas y luego pelear, como que parecía un poco de sueño; pero al usar el *Stylus* del Nintendo DS para desarrollar todo lo anterior, la diversión comienza a surgir.







Como jugar ajedrez

Uno de los principales cambios con respecto a la versión original lo encontramos en el gameplay; no se ha perdido la esencia, pero digamos que ha variado un poquito. Nos imaginamos que debiste creer que el *Stylus* serviría como el mouse de la PC, ¿verdad? Pero no es así, o bueno, no como te imaginas, ya que sí te sirve para mover a tus personajes, pero lo haces al



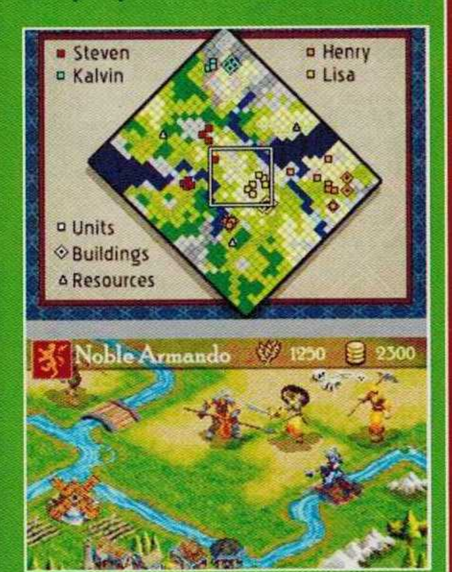


Identifica tu estilo

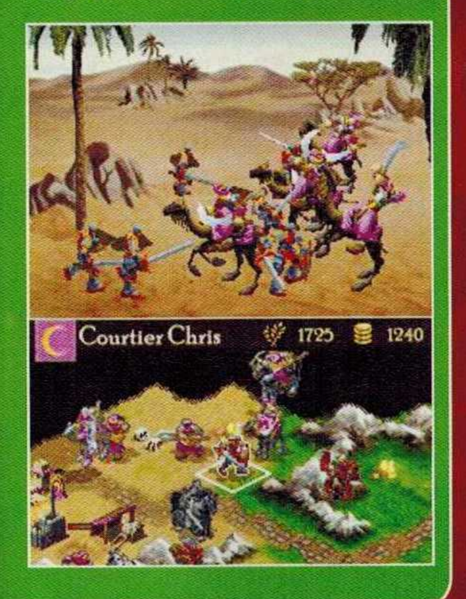
Para convertirte en todo un estratega de los combates, primero debes saber con qué gente cuentas, y para esta versión de Nintendo DS se han incluido cinco diferentes grupos para que puedas elegir. Encontramos a Japoneses, Franceses, Mongoles, Árabes e Ingleses; lo interesante del asunto es que cada uno cuenta con características únicas, por lo que no da lo mismo a



estilo de **Fire Emblem**, o sea, en un campo cuadriculado, donde la acción se divide en turnos. No te preocupes, si eres fan de la serie te aseguramos que te va a gustar el cambio, ya que te vuelve más sencillo el dirigir tus tropas; y si nunca habías jugado el original por temor al *gameplay*, quedarás atrapado por lo rápido que te acoplas, prácticamente de manera intuitiva.



quién escojas; por ejemplo, los Ingleses son más estratégicos y utilizan más y mejor tecnología; en cambio, los Árabes no tienen tantos recursos para los enfrentamientos, pero lo compensan con su fuerza y determinación para el combate mano a mano. Nosotros te recomendamos que pruebes primero con todos para que veas con cuál grupo te sientes más cómodo.



Prepara la invasión

¿Has escuchado la frase "no vayas a la guerra sin fusil"?; pues aplica de manera perfecta en este título, ya que no se trata de llegar al lugar que quieres conquistar y ya, sino que antes tienes que prepararte muy bien; por ejemplo, en tu reino debes crear tus armas, y eso lo haces desde cero, es decir, si quieres una lanza, necesitas madera, y ¿de dónde la sacas?, pues de un árbol, lo que significa que primero debes mandar a un grupo de personas a que corten algunos árboles, después que los lleven con el carpintero y que él los corte de tal manera que te deje los "mangos" para que puedas ponerle la punta de acero... la cual también hay que conseguirla, pero esa es otra historia. El caso es que te tiene que quedar bien claro que todo lo que vayas a utilizar para tus labores de conquista lo tienes que crear tú mismo.



Apunta tu objetivo

De las cualidades que se han usado para potenciar esta versión con respecto a su original, está la táctil, que como ya te comentamos, te servirá para que puedas mover mejor tus tropas por las áreas de batalla; pero también se le ha dado un buen uso a las dos pantallas: en la inferior verás todo el mapa de la zona donde te encuentres, y te sirve bastante para definir tus rutas de ataque y para que dividas a tus elementos; mientras tanto, en la pantalla superior verás las batallas pero de manera cercana, lo que vuelve todo más emocionante que en la PC. Todo lo anterior te sirve para que puedas desarrollar mejores estrategias, y puedas derrotar a los pueblos rivales más fácilmente; quizá si estás muy acostumbrado a la versión de computadora, no prestes mucha atención a la pantalla de arriba; pero sólo si lo haces podrás mejorar tu nivel.



Si no puedes con el enemigo...



Todo tiene una recompensa, y en cada ocasión que derrotes a un pueblo, no sólo obtendrás territorio, sino también a todos los habitantes de esa región, con lo que poco a poco podrás lograr un superejército. Imagina combinar a los Mongoles con los Japoneses... bueno, es sólo una sugerencia, aunque como se trata de poder e inteligencia unidos, pues nada malo puede salir de esa unión. O tal vez no quieras saber nada de la gente que acabas de conquistar, y lo que te interese son sus armas; pues también las puedes utilizar para tus objetivos; así que ya sabes: organiza bien el orden en el que realizarás tus invasiones para que siempre puedas ejecutar la siguiente con ventaja.

Cuatro reinos, un solo gobernante

Si de por sí el juego es ya muy bueno con su modo de historia para una persona, incluye una opción para que se puedan enfrentar hasta cuatro jugadores al mismo tiempo via LAN, cada quien controlando a su ejército, para que demuestres quién es el mejor estratega. Lo más divertido de esta opción es que puedes formar alianzas en momentos que tú creas convenientes, o sea, si alguien está "pasándoles por encima", pueden unirse dos o hasta los tres jugadores restantes contra el otro; o bien, pueden formar equipos. Se juega a muy buen ritmo, y las situaciones que se presentan te hacen pensar muy rápido, lo que ocasiona que los embates sean a cada instante y no se vuelva aburrido por estar esperando a ver quién ataca.

Muy buena vista



Visualmente el juego está muy apegado a su original, es decir, no va a sorprender a nadie, pero todo lo que se representa tiene un muy buen diseño, esto hablando de la pantalla táctil; en cuanto a la superior, la cosa cambia, ya que los modelos de tus personajes y de los enemigos tienen un mucho mejor aspecto, además de que cuentan con más rutinas para representar sus movimientos. Musicalmente, nos encontramos con melodías muy tranquilas, en algunos casos hasta ni las vas a notar, lo que no significa nada malo, sólo que al ser un título de estrategia, ese estilo de música te ayuda más para concentrarte. En conclusión, es un juego promedio en el aspecto técnico, pero de ninguna manera lo hace mala opción, ya que lo que cuenta es el *gameplay*.

Un buen guerrero no vuelve la vista atrás





Los programadores de Majesco han sabido adaptar esta saga tan importante al mundo de los juegos portátiles, y les podemos decir que lo han hecho de gran manera, aprovechando todas las funciones extras del Nintendo DS: aunque una opción WiFI no hubiera estado nada mal. Si tu fuerte es la estrategia, no puedes perderte este juego, ya que sentimos que supera al original en varios aspectos, pero eso ya te toca decidirlo tú; te lo recomendamos ampliamente. Ahora sólo habrá que esperar a ver qué tal queda la adaptación de **Black and White** para decidir quién tendrá el trono como rey de la estrategia en el NDS.

Ranking



Crow 7.5

He seguido la trayectoria de estos títulos desde su inicio en la PC y vaya que me gustó el concepto, más que nada por la conexión a Internet y el hecho de combatir en equipos o de forma individual. La versión de Nintendo DS brilla por un trabajo interesante al aprovechar ambas pantallas para no perder detalle de las batallas; y aunque su modalidad multiplayer es bastante buena, me desagradó que no lo hubieran hecho para WI-FI, siendo que era lo que esperábamos todos los fans. Pero bueno, nada es perfecto; conformémonos con cumplir las campañas y retar a nuestros cuates.



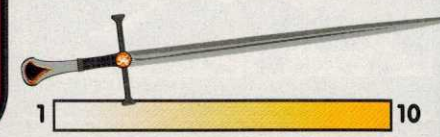
Panteon 8.0

Los juegos de estrategia nunca han sido mi fuerte. Recuerdo todavía una ocasión en que jugué Age of Empires para PC en contra del Crow. Fue horrible ver a su ejército de la muerte arrasar a mis pobres personajes que apenas estaban aprendiendo a cultivar... A pesar de no ser mi género favorito, sé reconocer un buen juego y créeme cuando digo que AOE para el Nintendo DS es una de las mejores opciones en cuanto a estrategia se refiere. Si te gustaron las versiones anteriores, no debes dejar pasar esta oportunidad; con el toque de Nintendo. ¿Lo malo? La falta del modo en línea.



Master 8.0

Los juegos de estrategia nunca me han gustado tanto; se me hace todo muy lento; y como había visto este juego varias veces en movimiento, se me hacía de lo más aburrido que pudiera existir. Pero esta versión para Nintendo DS es diferente, divertida. Yo se lo atribuyo a la interface, porque gracias a su sencillez, gente como yo, que casi no tiene experiencia en estos juegos, en un dos por tres se acopla al estilo. El modo para cuatro jugadores es excelente; te hará jugar por días enteros; a esto agrégale todas las combinaciones que puedes lograr con tus ejércitos, y nos da como resultado un replay value fundado en la diversión y no en lograr objetivos sin sentido.



el ojo del cuervo

Por Hugo Hernández

En el siglo XX, año 1989 para ser exacto, muchos de nosotros nos llevamos una sorpresa al encender el televisor y ver en la pantalla a varios personajes de los videojuegos que eran liderados por un tipo de nombre **Kevin** que, curiosamente, era transportado desde el mundo real hacia el universo de fantasía que sólo habíamos visto en la consola de 8-Bit. El trabajo de dirección corrió por parte de Michael Maliani -culpable también por series como **Dennis the Menace** y **Super Duper Sumos**-. Los personajes eran los más populares del momento y hasta una consola portátil hizo su triunfal aparición... ¡claro!, me refiero a **Captain N: The Game Master**.

Videoland, el sueño de todo videojugador hecho realidad

Así como para los apostadores Las Vegas es el paraíso terrenal, para los que gustamos de los videojuegos no habría nada más emocionante que transportarse al lugar preciso donde ocurren las fantásticas aventuras de nuestros héroes y villanos preferidos, como el castillo de **Drácula** o los antiguos sitios de **Kid Icarus**. En el primer capítulo de **Capitán N** –como se le conoció en México- se narraba la historia de **Kevin Keene**, un adolescente ordinario de **Northridge, California**, que siempre jugaba los títulos de moda de **Nintendo** con su control Advantage, sí, ese que tiene una palanca como de arcadia real. Pero de repente, como extraído de un capítulo de **The Twilight Zone**, **Kevin** es absorbido por su televisor, llevándose de paso a su fiel canino, **Duke**, y aterrizando en Videoland, una tierra que está siendo amenazada por **Mother Brain** (de la saga **Metroid**) y sus secuaces. Según una antigua profecía, el californiano es el elegido para llevar la paz a ese lugar y pronto se le da el nombre de **Captain N: The Game Master**, ingresando al **Equipo N** que está formado por héroes de la talla de **Simon Belmont** (famoso cazavampiros de **Castlevania**), **Princess Lana** (absoluta gobernante de Videoland), **Mega Man** (su nombre lo dice todo), **Kid Icarus** (popular personaje del NES) y hasta un **Game Boy** enorme que no es más que una supercomputadora parlante.

Curiosamente, cada personaje variaba de su versión natural, por ejemplo, **Simon** aquí se presentaba como un vanidoso héroe cuya valentía se comparaba a la de **Scooby-Doo**, sin mencionar que siempre cargaba con una mochila "mágica" de la que podía sacar desde un tenedor hasta un cometa... algo así como el cabello afro de uno de los **Globetrotters**, o el famoso minimaletín de **Sport Billy**; también **Mega Man** se veía diferente; en vez de su típico traje azul, aparecía de color verde –igual y comió algo que le hizo daño- y traía unos lentes que le hacían juego a su indumentaria.







Se podría decir que el inicio de **Captain N**, así como lo conocemos, se debió a unas historias que se publicaron en la revista Nintendo Power en la edición de noviembre/diciembre de 1988 y enero/febrero de 1989, que llevaban por nombre **Captain Nintendo**. Tanto fue su popularidad, que pronto ya se había preparado la serie de televisión.

¡El bando de los rudos!

Aunque **Mother Brain** es fría, calculadora y posee la inteligencia suficiente para cumplir sus planes, siempre necesitará de algunos patiños que hagan el trabajo sucio. El respetado **Dr. Wily** (**Mega Man**) será el encargado de diseñar y producir -algo así como el Dr. Chunga de Videoland- los artefactos robóticos que su encefálica jefa requiera. ¡Ahhh! Pero los pobres tipos que siempre reciben los trancazos son **King Hippo** (**Punch Out!**) y **Eggplant Wizard** (**Kid Ikarus**) que vienen siendo tan torpes como **Bebop** y **Rocoso** de las **Tortugas Ninja**, y su ineptitud a veces provoca que hasta **Mother Brain** los agarre a zapes. Otros personajes que aparecían repentinamente son **Drácula** y su punketo y renegado hijo **Alucard**, que incluso ayudaba al Equipo N en el castillo; **Gannon** también salía al quite, pero su ególatra sentido de superioridad hacía imposible una unión con **Mother Brain**, digo, cómo él iba a estar bajo el yugo de un cerebro gigante... Sin ser villano o héroe, **Donkey Kong** sencillamente se dedicaba a gobernar **Kongoland**, pero eso sí, cuidadito con que alguien cruzara sus fronteras, porque él les haría ver su suerte de inmediato.

¡Valiant contraataca! El cómic de Captain N: The Game Master

¿Te acuerdas que en números anteriores te comenté que **Valiant** se había encargado de otros cómics, entre ellos los de **Zelda**? Pues viendo que este nicho sí les dejaba un buen billete, también le hincaron el colmillo a la adaptación del **Captain N**, y curiosamente sólo en este formato es como vimos a **Samus Aran** entrarle al ruedo para combatir a **Mother Brain**; claro está que también hubo ciertos recortes, es decir, muchos de los personajes principales (**Simon, Drácula, Dr. Wily, Dr. Right, Mega Man**) ya no figuraban en la historia, sin explicar su salida. **Mother Brain** también cambió su séquito de ayudantes, incluyendo a **Uranos** (del universo **Kid Ikarus**) y a una copia mal hecha del **Capitán N**, que era un holograma vestido en traje rojo.

Serie corta, pero legendaria

Mi memoria me juega varios trucos, pero recuerdo que la serie constaba de muchísimos capítulos, aunque en realidad sólo fueron 34 (en tres temporadas). La NBC fue la que se encargó de televisarlos en Estados Unidos y todo marchó sobre ruedas durante los primeros 13 episodios, pero al arranque de la segunda temporada, por causas fuera del alcance de la compañía, sufrió cambios que afectaron el impacto de **Captain N**; asimismo, se incluyeron nuevos personajes –ya más de relleno que de otra cosa- e incluso se bajó la duración de 30 a 15 minutos. Seres como **Megagirl**, una versión femenina del icono de Capcom que vestía un traje rosa; el **Dr. Right** (inventor de **Mega Man**) se encargaba de combatir la tecnología del **Dr. Wily**, y **La Princesa Zelda** junto con su inseparable guardián Link, aparecían de repente para hacer más "versátil" la serie.

¡Cinéfilos, regocíjense! Más adaptaciones en el horizonte

Para no perder la costumbre, este año nos trae nuevas noticias sobre las próximas adaptaciones que veremos en la pantalla grande. Mucho se había hablado sobre una cinta de Castlevania o Silent Hill, pero nunca se concretaba nada; pero ahora, en este 2006, las cosas cambiarán y para muestra checa lo siguiente:

Castlevania (2007)

Dirige: Paul W. S. Anderson.

El aclamado director de filmes basados en videojuegos como **Resident Evil**, **Mortal Kombat** y **Aliens VS Predator** vuelve al ataque. Así es, Paul Anderson se pondrá la capa y retirará todos los ajos del set, porque hasta ahora es el candidato planeado para ocupar la silla del director en la saga de Konami. Por si fuera poco, Anderson dobleteará nuevamente al también encargarse del guión. Esperemos que esta vez las estrellas de Castlevania lo iluminen y no le ponga en la torre a la historia de la familia Belmont. Por ahora, los derechos de la película los tiene la compañía Crystal Sky, misma que también agarró la historia de **Tekken**, donde se rumora que Jet Li podría ser un candidato para personificar a uno de los luchadores. En cuanto al reparto, ese sí está en las sombras; no se ha revelado a nadie, pero OJO... ten por seguro que Carlitos Espejel no será el indicado para darte "mello"...mucho "mello" en esta película.

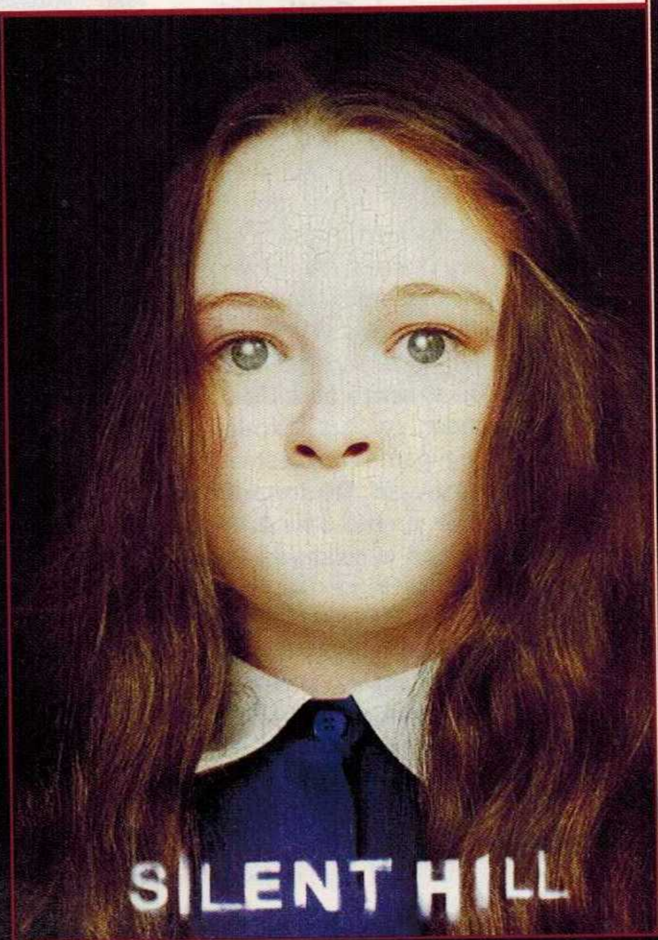


Castlevania será todo un reto fílmico, tomando en cuenta que antes se han logrado grandes cintas como Drácula, de Ford Coppola, y Nosferatu, de F.W. Murnau. ¡Suerte, Anderson, los fans somos exigentes!

Silent Hill (2007)

Dirige: Christophe Gans. • **Actúan:** Radha Mitchell, Laurie Holden, Sean Bean.

De Gans (el director) no conocemos mucho; quizá lo más sobresaliente fue su cinta del **Necronomicon** de Howard Phillips. Lovecraft en el año 1994, pero bueno, viendo el corto video de muestra que apareció hace poco en Internet, nuestras inquietudes se despejan, dejando un alto grado de expectación que si se mantiene como va, seguramente se colará dentro de los primeros lugares en el ranking de adaptaciones videojuego-cine. El ambiente lúgubre y la tensión de delirio-persecución que te envuelve en un sitio extraído de las mentes más surrealistas, son la clave principal de la saga de **Silent Hill**, y créeme, todo ese mismo sentimiento lo tendrás al ver la película.





La saga de **Silent Hill** se ha colocado dentro de las favoritas en el género de horror, claro está, sin dejar a un lado a **Resident Evil**. En el 2000 salió en Japón una adaptación para el GBA llamada **Silent Hill Play Novel**, que seguía un plot alterno al del primer juego y, a diferencia de las versiones caseras, el estilo de juego se enfocaba plenamente a la novela gráfica en lugar de la acción en tercera persona. Ojalá que pronto venga una versión para el Revolution o DS.

Lástima, cuatachos... el final llegó, pero antes de emprender el vuelo, les comento que este mes sale a la venta en DVD la primera temporada de Super Mario Bros. Super Show, así que no se lo pierdan. Espero que se hayan divertido al leer el artículo, como yo al escribirlo. Si tienen dudas, sugerencias o preguntas, envíenmelas por correo electrónico a: hugoh@clubnintendomx.com o si lo prefieren, vía correo tradicional a la dirección: Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe, CP 01210, Delegación Álvaro Obregón, México, DF. ¡Hasta la próxima!

CASTLEVANIA DOUBLE PACK

La saga de **Castlevania** es de las que más tradición tienen dentro del mundo de los videojuegos, y por tanto, es una de las que mejor se cuidan para que no le suceda lo que a cierto héroe de azul que todos conocemos; pero bueno, el caso es que una de las evoluciones que tuvo esta serie fue cuando se combinaron la acción y aventura con algunos elementos de RPG, logrando así enriquecer al título y hacerlo más atractivo para todo tipo de videojugador, y dos excelentes aventuras que jugamos bajo este estilo fueron **Harmony of Dissonance** y **Aria of Sorrow**, ambas para el Game Boy Advance. Con la salida de **Dawn of Sorrow** para Nintendo DS, muchos querían conocer qué había detrás del título, tanto en historia como en gameplay, por lo que Konami decidió lanzar un **Castlevania Double Pack**, que se trata de un cassette donde encontraremos los dos juegos para GBA que te acabamos de mencionar, y de los cuales te hablaremos en este artículo.



Compañía: Konami • Desarrollador: Konami • Clasificación: Teen • Categoría: Acción/Aventura • Jugadores: 1.

Castlevania: Harmony of Dissonance



En las buenas y en las malas

La historia central de todo **Castlevania** es la resurrección del Conde Drácula, que obviamente viene siempre acompañada de un descendiente de la familia **Belmont**... Pero en este título, por lo menos en el principio, es diferente. Todo comienza con la desaparición de una chica, y todo apunta a que se encuentra en un misterioso castillo. Pero un joven de nombre **Maxim** se da a la tarea de buscarla, pero sabe que no puede solo con la tarea, por lo que pide la ayuda de **Juste Belmont**, su mejor amigo. Al llegar al castillo, cada uno toma rumbos distintos, esperando que el destino les permita reencontrarse y por supuesto hallar a la dama en peligro. Esto es tan sólo el principio de esta apasionante historia donde aprenderemos el valor de la amistad.



Hasta el último rincón

La manera de avanzar en el juego difiere bastante de como se hacía en los del SNES. Para que nos entiendas mejor, haz de cuenta que aquí no tienes que pasar etapas o stages, sino más bien de lo que se trata es de explorar el castillo entero, el cual se divide en varias secciones, en las que podemos encontrar partes sumergidas, congeladas, etc. El chiste es que al mismo tiempo que hacemos la exploración, eliminemos cuanto enemigo se nos ponga enfrente para subir nuestro nivel; esto es algo muy importante: aquí no puedes pasarte de largo y dejar a los oponentes ilesos, ya que tu nivel se mantendría siempre bajo, y en los momentos que requieras "poder" para terminar con algún monstruo te vas a arrepentir. El nivel no sólo aumenta tu fuerza física, sino también la de tu magia y energía, por lo que siempre debes estar muy atento a las barras que te indican esto, las cuales se encuentran en la parte superior de la pantalla.





No salgas sin tu crucifijo

Sin duda, estamos ante uno de los mejores títulos para el Game Boy Advance en todos los aspectos, pero sobre todo en la originalidad, ya que como deben recordar, en los inicios de la consola salieron muchos remakes, por lo que es de destacar que Konami realizara esta nueva aventura de Castlevania, ya que hubiera sido muy fácil sacar una versión nueva de sus clásicos del SNES en lugar de desarrollar uno nuevo. Si no lo has jugado, te has perdido de un gran juego, y esta es una oportunidad que no debes dejar pasar; juégalo y disfruta de uno de los mejores capítulos de la saga.



¿Qué espada me conviene más?

En algunos pasillos del castillo o cuando venzas a ciertos enemigos, te van a dar *items*, que, usándolos adecuadamente, ayudarán a que tu aventura no sea tan complicada. Por ejemplo, al inicio te van a dar cuchillos o espadas, pero cada uno tiene características diferentes que las hacen más o menos efectivas contra ciertos tipos de monstruos; así que revisa muy bien su status antes de equiparlas. Por otro lado, también existen otros accesorios que te ayudan de manera indirecta; tal es el caso de anillos o medallones que mejoran ciertos *status* o condiciones, ya sea para la defensa o la ofensiva. ¿Recuerdas los hechizos de **Circle of the Moon**?; pues aquí se han simplificado; ya no tienes que reunir mil cartas... ahora son mil libros... No, la verdad es que no son tantos, y se combinan de mejor manera que las tarjetas de su predecesor.





El brillo de la Luna

Uno de los problemas que quedaron resueltos en **HOD**, con respecto a **COTM**, fue la elección de colores en pantalla, y es que en verdad, cuando jugabas la primera versión en el GBA, tenías que hacerlo en un lugar con muy buena iluminación, porque si lo hacías de noche o en lugares a la sombra, te costaba mucho trabajo distinguir lo que ocurría en pantalla. El corregirlo no fue gran problema, sólo se ajustó el brillo y contraste de las tonalidades, además de agregar una especie de contorno azul al personaje, para ver todos sus movimientos. Siguiendo con esto de las mejoras, de inmediato se nota una mejor frame rate, que da como resultado que el juego se "sienta" más ágil, aunque no dependa de ello. El sonido, la verdad es el punto débil del título, ya que no está a la altura de producciones como **Castlevania IV** ó **Drácula X**, y se nota; no es un factor que eche para abajo lo bueno del juego, pero sí debió ser mucho mejor.



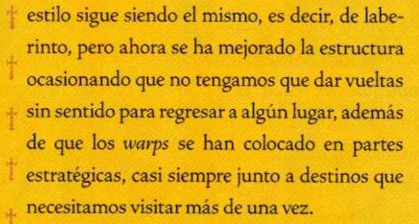
Castlevania: Aria of Sorrow

Todas las aventuras en contra de Drácula se desarrollan más o menos en la misma época, por lo que explicar cada una de las resurrecciones del Conde era cada vez más complicado para Konami; así que con **Aria of Sorrow** decidieron hacer algo distinto, y han situado la historia en un futuro distante, que les permita respirar un poco y a la vez desarrollar nuevos capítulos. Es el año 2035 y eres **Soma Cruz**, un estudiante como cualquier otro, que por error (o por el destino), cruza un umbral que lo conduce a él junto con un amigo al temible castillo de Drácula; ahí descubren que existe una persona de nombre **Graham** que planea quedarse con el poder del Príncipe de la Oscuridad, por lo que ahora, para regresar a tu hogar, debes ponerle fin a sus planes.



Todo cambia con el paso del tiempo

Sí, lo sabemos: si ya hemos vencido a Drácula varias veces en su castillo, ¿por qué siempre cambia todo? Tal vez al Conde le aburra la monotonía y decida cambiar la decoración cada ocasión que resucita... (¡qué chiste tan malo!); pero como sea, tendremos que recorrer una vez más esta nueva versión del hogar de Drácula. El estilo sigue siendo el mismo, es decir, de laberinto, pero ahora se ha mejorado la estructura ocasionando que no tengamos que dar vueltas sin sentido para regresar a algún lugar, además de que los *warps* se han colocado en partes estratégicas, casi siempre junto a destinos que necesitamos visitar más de una vez.







Mejorando cada detalle

El nivel técnico del juego es muy bueno; deja atrás lo realizado por la compañía en los dos primeros juegos para el GBA; se nota una mayor definición en los gráficos, y los escenarios contienen un mayor número de elementos, que aunque no afectan directamente el gameplay, sí hacen que te "metas" más al juego y por ende lo disfrutes más. Después de la decepción musicalmente hablando que representó **Harmony of Dissonance**, los programadores han querido compensarnos un poco, y las melodías que escucharemos a lo largo de nuestra aventura van acordes con lo que estamos pasando, lo que vuelve más emotivo y emocionante cada enfrentamiento o plática que tengamos.





Un alma no basta

En **Circle of the Moon** fueron las tarjetas, en Harmony los libros, y ahora **en Aria of Sorrow**, el elemento básico de los ataques y de tu defensa son las almas. Permítenos explicarte mejor cómo está esto: la mayoría de los enemigos, al ser eliminados, te van a dejar su espíritu, el cual te ayudará de maneras diversas; por decir algo, algunas almas te permiten flotar mientras saltas, otras te sirven para que tus golpes bajen más energía y otras más te ayudan para recargar energía o magia. Todas las almas que tengas se van a guardar en un archivo, donde después podrás verlas y así llevar un mejor control sobre cuáles te faltan; quizás pienses que hay espíritus que no tienen utilidad alguna, pero te recomendamos probar todos, ya que algunos sólo son efectivos contra ciertos enemigos



Todos los personajes te contarán un poco de su historia; pon mucha atención a sus palabras.

Más allá del dolor

De los **Castlevania** que han salido para el Game Boy Advance, este es el mejor, pues tiene todos los elementos que hicieron buenos a los anteriores pero mejorados, lo que conjuntado con su excelente historia, lo vuelven imprescindible para cualquiera que posea la consola. Si eres de los muchos que jugaron **Dawn Of Sorrow** para el Nintendo DS sin conocer todo lo que había detrás de la historia de **Soma**, ya no tienes pretexto: consigue este cartucho y descubre un nuevo mundo, además de contar también con **Harmony of Dissonance.** ¿Qué más se puede pedir?



Crow: 8.0

Hay que tomar en cuenta que el concepto de los juegos portátiles de **Castlevania** está basado en **Symphony of the Night**, que a sus orígenes en escenarios bidimensionales me parecen buenos juegos, aunque no nuevos, porque ya salieron hace años para esta misma consola (GBA). El punto malo es que no se les agregó ningún elemento nuevo que hiciera brincar de alegría a los fans; sin embargo, el hecho de contar con dos títulos en el mismo cartucho es un extra importante para los que en su momento no compraron el juego. A mí me gusta más **Aria of Sorrow**, que obviamente es el inicio de la aventura del DS.

Panteón: 7.0

Soy un gran fan de **Castlevania**, pero la verdad me molestó mucho que los últimos juegos que hemos visto para sistemas de Nintendo han sido pan con lo mismo; ahora con este paquete doble, ¡tenemos pan doble con lo mismo! Lo recomiendo sólo para completar la colección o si no has tenido oportunidad de adquirir este par de juegos; pero la verdad es que ahora sí me indigné; preferiría ver una adaptación de **Castlevania Rondo of Blood** o de **Bloodlines**, que un refrito más de **Symphony of the Night**. Es casi tan repetitivo como ver una "nueva" aventura de **Link**, en donde lo único que cambia es el nombre del villano...

Master: 8.0

Considero que un gran juego es bueno siempre, y no sólo cuando sale a la venta o se encuentra de moda; por tal motivo, yo no le quito puntos a estos títulos sólo porque se trate de una compilación; ambos son excelentes juegos, que a pesar de estar basados en el **SOTN**, tienen detalles e historias que logran diferenciarlos bastante. En lo personal te recomiendo el **Aria of Sorrow**, ya que representa un cambio en cuanto a la historia se refiere, que ha originado también el capítulo para Nintendo DS y quizá alguno más en el futuro. Que los dos juegos sean parecidos no quiere decir que sean repetitivos; al contrario, en cada uno te esperan grandes sorpresas.



hazlo tuyo
GAME BOY micro
gameboy.com
TM, ® y logotipo de Game Boy
marcas registradas de
© 2005 Nintendo



Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2
NINTENDO DS

Para habilitar los secretos de este juego, cumple con los diversos objetivos que se indican a continuación.

Secreto	¿Cómo activar?
Androide #18	Completa el escenario Krillin's "Differences in Experience".
Androids #16 y #17	Vence la escena Android #18's "16's Agitation".
Babidi	Termina la misión Vegeta's "Evil Discovered".
Bardock (SP)	Finaliza los dos niveles Barrdock Goku Story.
Broly	Acaba el mapa donde peleas contra Broly en Goku's Story.
Buu (Bueno)	Completa el nivel Gotenks' "Super Buu Has Emerged!".
Cell (Completo)	Vence la misión Cell's Complete Body: Successful!".
Cell (Segunda forma)	Termina el nivel Dr. Gero's "18, Activate".
Cell Jr.	Finaliza la escena de Cell (segunda forma) "Cell Jr.".
Cooler	Acaba el nivel Frieza's "A Battle of Blood Relations".
Dabura	Completa la misión Buu's "The Gate to the Other World".
Dende	Vence el nivel Piccolo's "Cooler's Armored Squad".
Dr. Gero	Termina la misión Gohan's "Ambition".
Frieza	Finaliza la escena Goku's "Enraged Warriors".
Ginyu	Acaba el escenario Vegeta's "Battle of Namek".
Gohan (Adolescente)	Completa el nivel Kid Gohan's "Golden Warrior".
Goku (Super Saiyan)	Termina la misión Goku's "Showdown: Core/Cooler".
Hercule	Completa el escenario "Best Friend".
Infinite Dragon Power	Acaba todos los modos de juego.
Majin Vageta	Ten a SSJ Vageta y a Babadi en el mismo equipo.
Maximum Mode	Termina un round de Z Battle.
Maximum Mode (Difícil)	Completa el Maximum Mode (Novice).
Maximum Mode (Mania)	Vence el Maximum Mode (Hard).
Mecha Frieza	Derrota la misión Frieza's "Time in the Other World".
Mecha Frieza (DP3)	Completa el último nivel de Frieza Story.
Metal Cooler	Acaba la escena Cooler's "Big Gette Star".
Shenron	Finaliza el nivel Ginyu's "That Hurts, Shenron!".
Super Buu	Acaba la misión Buu's "Best Friend".
Super Saiyan 2 Gohan (DP6)	Completa el último nivel de Gohan Story.
Super Saiyan 3 Gotenks (DP7)	Termina el último nivel de Gotenks Story.
Tien y Yamcha	Derrota la misión Krillin's "Revived! The Ginyu Force".
Trunks (Super Saiyan)	Acaba la escena Trunks' "Time Machine".
Vegeta (Malo)	Finaliza con los tres rangos en Maximum Mode.
Vegeta (Super Saiyan)	Derrota la misión Vegeta's "Vegeta vs. Android 18".
Zarbon y Dodoria	Completa la escena Frieza's "Frieza's Irritation".

Tak 2: The Staff of Dreams
NINTENDO GAME CUBE

Si quieres activar a los personajes extra para el modo multiplayer, debes ingresar los números adecuados en la Universal Card.

Secreto	¿Cómo activar?
Balloon Head Showdown	48-62-19
Barrel Blitz	1-105-81
Catapult Chaos	103-33-20
Chicken Tennis	202-17-203
Chuckin' Chickens	18-71-50
Dart Tomb Dogdem	83-43-142
Personaje: Dead Juju	55-171-35
Personaje: Fauna	44-13-0
Flea Fly	22-6-17
Frog Derby	281-62-149
Glide Ride	131-61-179
Gloomleaf Arena	68-13-8
Pesonaje: JB	16-19-38
Krash Course	5-41-41
Personaje: Lok	2-2-5
Snowboard Air Time	233-127-204
Personaje: Tlaloc	99-363-2
Vine Climb	8-1-37

The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe
NINTENDO GAMECUBE

Para activar el siguiente secreto, es necesario que obtengas el porcentaje indicado en tu aventura.

Habilita los extras del juego

Secreto	¿Porcentaje requerido?
Nivel de bonus – Enclave de aliados.	36%
Nivel de bonus – Siguiendo a Aslan.	78%
Nivel de bonus – El lago congelado.	48%
Nivel de bonus – El gran río	62%
Nivel de bonus – El castillo de la bruja	97%
Nivel de bonus – El bosque del oeste.	24%
Película – Arte conceptual Blend Tests.	89%
Película – Temporada de grabación de Edmund.	12%
Película – Del concepto al juego.	69%
Película – Temporada de grabación de Lucy.	16%
Película – Temporada de grabación de Peter.	3%
Película – Prototipo Battlemarch Demo.	54%
Película - Story Boards	42%
Película – Temporada de grabación de Susan.	6%
Película – Detrás de las cámaras de Narnia.	30%
Película – Modelos sin usar.	100%

Códigos

Secretos	¿Porcentaje requerido?
Selección de nivel	Presiona L y marca la siguiente secuencia: Arriba, Arriba, Derecha, Derecha, Arriba, Derecha, Abajo en el D-pad (en la pantalla de selección de nivel).
10,000 monedas extra	Presiona L y marca la siguiente secuencia: Abajo, Izquierda, Derecha, Abajo, Abajo en el D-pad (dentro del juego).
Regenera la barra de combo	Presiona L y marca la siguiente secuencia: Arriba, Arriba, Derecha, Arriba (dentro del juego).
Invencibilidad	Presiona L y marca la siguiente secuencia: Abajo, Arriba, Abajo, Derecha, Derecha en el D-pad (dentro del juego).
Sáltate el nivel actual	Presiona L en el D-pad y marca la siguiente secuencia: Abajo, Izquierda, Abajo, Izquierda, Abajo, Derecha, Abajo, Derecha, Arriba en el D-pad (dentro del juego).
Activa todas las habilidades	Presiona L en el D-pad y marca la siguiente secuencia: Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba (dentro del juego).
Restaura la salud de los niños	Presiona L en el D-pad y marca la siguiente secuencia: Abajo, Izquierda, Izquierda, Derecha en el D-pad (dentro del juego).
Activa todos los niveles de Bonus	Presiona L en el D-pad y marca la siguiente secuencia: Abajo, Abajo, Derecha, Derecha, Abajo, Derecha, Arriba (en el bonus drawer).

LOS RETOS

Nada mejor para empezar el año que teniendo algún propósito, y este puede ser romper los récords que te vamos a presentar en esta ocasión. Son muchos y muy variados, y aunque parecieran muy difíciles de superar, recuerda que nada es imposible; todo se puede con práctica y dedicación.

Super Smash Bros. Melee -Nintendo GameCube-

Recibimos muchas respuestas al reto del **Home Run Contest** que publicamos en la última edición, y nos dimos cuenta de que los personajes favoritos para lograr una buena marca en esta opción son **Yoshi** y **Ganondorf** (aquí en la redacción preferimos a **Yoshi**) y es precisamente con ellos con los que nuestro amigo Sebastián Salazar de Santiago de Chile, logró sus marcas. Enseguida te las presentamos para que te asombres y después intentes romperlas.

PERSONAJE	MARCA
Yoshi	2440.0 FT
Ganondorf	1679.8 FT

Por si fuera poco, también nos envió un nuevo reto, que la verdad sí les va a costar un poco de trabajo igualarlo, ya que tienen que superar 21 ko´s en **Cruel Melee**. Él logro este récord con **Roy**, así que para ser justos, para superarlo, tienes que enviarnos una foto o video donde se vea que estás usando a dicho personaje. Claro está que también puedes mandarnos tu propia marca con otro personaje, para un nuevo reto.

Parece que a todos nuestros lectores les entró la "Smash Manía", y es que ahora Aarón Rangel Méndez nos manda unos récords buenísimos para algunos de los Event Match del juego; revísalos y ponte a "trabajar" para que puedas ver tu nombre en esta sección.

Event Match	Logro
Lv. 4 Dinogragling	00:00:80
Lv. 12 Seconds anyone	00:00:53
Lv. 51 The Showdown	Obtener un mensaje que diga que no perdiste vidas.

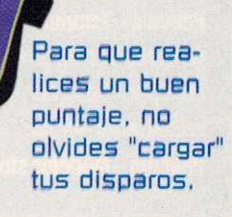


Star Fox Assault - Nintendo Game Cube-

Ya por último, los dejamos con las marcas de Rodolfo Tepoxteco Álvarez en el juego de **Star Fox Assault**. Son sus puntuaciones de cada planeta, por lo que es un Reto muy completo, que te llevará algo de tiempo completar, por lo que te deseamos mucha suerte.



Nivel	Marcador
Mission 1	2871
Mission 2	2562
Mission 3	1683
Mission 4	3948
Mission 5	2844
Mission 6	2487
Mission 7	1908
Mission 8	2811
Mission 9	2661
Mission 10	1743



Para que realices un buen puntaje, no olvides "cargar" tus disparos.

Les deseamos un excelente inicio de año, que todos sus deseos se hagan realidad. Y no olviden mandar todos sus logros a esta sección a la dirección de la revista o por correo electrónico. Si crees que alguno de los Retos presentados es difícil, concéntrate, relájate, y verás cómo todo es posible.

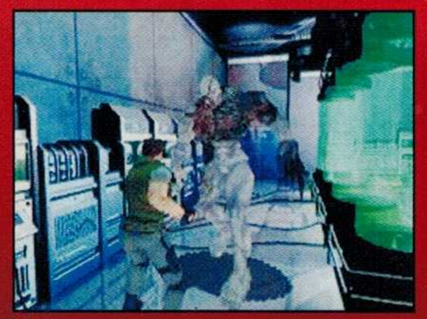

hazlo tuyo
GAME BOY micro
gameboy.com
y logotipo de Game Boy micro son marcas registradas de Nintendo

RESIDENT EVIL®

Deadly Silence

10 años después, el horror sigue latente en la mansión.

Capcom no descubrió el hilo negro en cuanto a juegos de terror se refiere; si recuerdas, el primer título que abrió esta categoría fue **Alone in the Dark**, que incluso tuvo su versión fílmica de proporciones horripilantes, no tanto porque salieran criaturas que te robaran el aliento, sino porque era tan mala que daban ganas de arrancarte las uñas por no haber elegido otra película. **Alone in the Dark** apareció en 1992 bajo la batuta de Infogrames, compañía que años después fue absorbida por Atari. Sin embargo, dicha franquicia no tuvo tanto reconocimiento como **Resident Evil,** que en 1996 lanzó su primera historia y que hasta ahora se ha desencadenado en numerosos títulos que revivieron y redefinieron el concepto del *Survival Horror.*

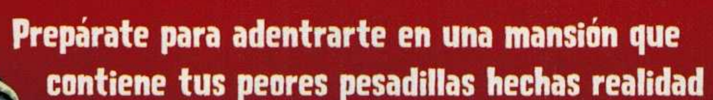






El terror estalla en Raccoon City

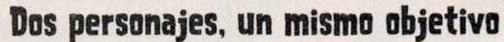
Raccoon City era una ciudad como cualquier otra, donde los ciudadanos se ganaban la vida de la forma tradicional, pero en sus adentros, en una mansión en las montañas Arkleys se llevan a cabo experimentos que hacen a este lugar algo sorprendente. Umbrella es una compañía dedicada a la elaboración de productos de consumo, pero su interés principal se centra en la investigación biotecnológica sumamente protegida, aunque de la noche a la mañana se perdió contacto con los trabajadores, encajando esa fecha con la desaparición de algunas personas y terribles hallazgos que se adjudican a sectas brutales que practican el canibalismo.



Prepárate para adentrarte en una mansión que contiene tus peores pesadillas hechas realidad

Para investigar, el Departamento de Policía de Raccoon City envía al equipo Bravo de los S.T.A.R.S. (*Special Tactics And Rescue Service/Squad*), pero el helicóptero en donde viajaban sufre un "accidente" y se desploma cerca de la mansión Spencer sin dejar rastro aparente. A unos kilómetros, **Albert Wesker**, líder del equipo Alpha, prepara una brigada de rescate... los S.T.A.R.S. son un grupo entrenado; ¿qué habrá ocurrido? **Brad Vickers** pilotea el helicóptero del equipo Alpha, acercándolos a la zona del conflicto; provisto con 9 mm y otras poderosas armas, el grupo especial avanza unos pasos para darse cuenta de que algo anda mal... un grupo de perros de apariencia extraña los ataca, obligándolos a retroceder, pero el cobarde piloto rompe las reglas y huye dejando a sus hombres atrás. No hay más opción que correr a una mansión aparentemente segura.

Compañía: **Capcom.** • Desarrollador: **Capcom.** • Clasificación: **M.**
Categoría: **acción.** • Jugadores: **1-4.**



Dos personajes, un mismo objetivo

Tal como ocurrió en el título original, aquí tienes la opción de controlar a dos de los mejores integrantes de los S.T.A.R.S., **Jill Valantine** y **Chris Redfield**. Cada uno de ellos tiene habilidades únicas que le darán ventajas para solucionar cada objetivo. Por ejemplo, **Valantine** es sumamente hábil en el uso de las ganzúas y podrá abrir diversas cerraduras básicas al mero estilo de **Sam Fisher**. **Redfield** es más fuerte y resistente ante los ataques enemigos y en el caso de las cerraduras, él debe buscar las llaves adecuadas para acceder a las habitaciones. Se puede decir que **Resident Evil** tiene dos formas de ser jugado porque dependiendo a quién elijas, se trazará una ruta específica que te conducirá hacia retos independientes.

Jill Valantine

La acción se disfruta en la pantalla táctil, mientras que en la parte superior podrás observar los mapas sin tener que pausar el juego como se hacía antes.







En una mansión tan ostentosa habrá todo tipo de armas que puedes usar, y sobre todo balas, que serán las que más te hagan falta. Un consejo es que dispares directo a la cabeza de los zombis, pues así los derribarás fácilmente y no gastarás municiones inútilmente. Sabemos que una simple pistolita no tiene el suficiente poder para enfrentar a las bestias mutantes que te esperan en el fondo de los laboratorios, así que procura conseguir equipo pesado como escopetas, bazucas y las famosas hierbitas (roja, azul y amarilla) que, al combinarlas, refrescarán tu energía y te curarán de todo mal, incluyendo la ponzoña.

Para incrementar la sensación de acción, Capcom se inclinó por una combinación entre la perspectiva tradicional que está a espaldas del personaje y otra en primera persona, que te servirá para atacar a los zombis con el cuchillo u otro tipo de armas.



Classic Mode

Si eres de los que prefieren lo retro, en esta opción el juego está en su forma pura y original, así como lo viste hace diez años. Obviamente tiene uno que otro cambio debido a que es una adaptación de consola casera a portátil, pero más que nada se resumen en detalles visuales. ¡Ah!, pero no creas que se verá como la versión de GameCube, donde Capcom le hizo toda una cirugía reconstructiva para dejarlo de acuerdo con los estándares de exigencia que teníamos los jugadores en ese tiempo, sino que está diseñado a viva imagen de su original de 1996, el que salió en el PSONE. Se conservan las voces y videos originales -vaya... ¡qué buen detalle!-; en cuanto a los polígonos, éstos fueron mejorados, pero quizá no lo notes mucho por el tamaño de la pantalla.

Rebirth Mode

Así es, Capcom no sólo se dio a la simple tarea de hacer una translación vil y barata. Su franquicia de mayor venta merecía un esfuerzo extra y lo vieron realizado con la opción Rebirth. La historia sigue siendo la misma, pero te enfrentarás a situaciones distintas, ya que el número de zombis será incrementado, así como su ubicación y grado de inteligencia; en resumen, te enfrentarás a una aventura más enfocada a la acción que a los acertijos. También se le agregó la opción de vuelta de 180 grados, muy útil para combatir a los enemigos en diferentes direcciones, o para correr cuando se te agoten las balas. Aquí también es donde podrás usar la pantalla táctil como medio para cortarle en mil pedazos con tu cuchillo a los no muertos y otras ventajas que sólo son posibles con la doble pantalla.





El micrófono también es de gran utilidad en esta misión, al permitirte resolver ciertos acertijos o curar a tus aliados al soplarle a dicho dispositivo.

Deadly Silence en breve

A partir del 14 de febrero, los zombis invadirán nuestro continente para llenar de suspenso las pantallas de tu Nintendo DS. Tal vez una de las mayores incógnitas es si llenará la expectativa de los exigentes fans de la serie, puesto que se trata de un tributo de aniversario. Honestamente a nosotros como seguidores de la serie nos encantará disfrutar de los nuevos elementos del *Rebirth Mode*, así como regresar en el tiempo y tener de forma portátil el exitoso juego de 1996; además, las opciones multijugador son algo novedoso para muchos y le da un valor agregado al no sólo limitarse al "*copy-paste*", como lo hacen otras compañías.



Multiplayer

Resident Evil Deadly Silence (me pregunto si será referencia a DS) no deja que la diversión se agote. Si eres asiduo a las versiones de Nintendo, tal como nosotros, recordarás que siempre teníamos que rifarnos el físico por cuenta propia y jamás había alguien que nos ayudara. Pues esto ya es cosa del pasado. Capcom supo exprimir el jugo del NDS y agregó un par de modos *multiplayer* que te harán volverte todo un miembro honorario de los S.T.A.R.S. En primer lugar tenemos el *VS MODE*, donde de dos a cuatro jugadores competirán para alcanzar el mayor puntaje al derrotar a múltiples enemigos y realizar los escapes más rápidos; es algo así como el juego de Los Mercenarios de **Resident Evil 4**, pero ahora en contra de tus cuates. El *Cooperative Mode* es más al estilo **The Legend of Zelda: The Tour Swords Adventures**, es decir, debes ayudar a tu grupo de amigos a cumplir un objetivo en común, resolviendo acertijos, reuniendo *items* y, por supuesto, saliendo bien librados de la mansión.

El *gameplay* es distinto con respecto al modo que elijas, pero no te preocupes, pues en cualquiera de los dos, la interface es buena y no te dará problemas al patearle el trasero a los hambrientos zombis. En el caso de la música, ese punto nos agradó bastante; sin importar lo pequeñas que pueden ser las bocinas del DS, aquí el audio en general (voces y *soundtrack*) se escuchan a la perfección, así como también están perfectamente sincronizados los videos con los efectos sonoros. Quizá lo único que no nos gustó fue que algunos detalles no se aprecian totalmente por las dimensiones de la pantalla, pero, bueno, es algo mínimo que no afecta drásticamente.

RANKING

Master 9.0

Sin duda la mejor versión de esta primera parte de la saga de terror por excelencia seguirá siendo la que apareció en el Nintendo GameCube; sin embargo, les puedo decir que a mi parecer, la que le sigue es este de Nintendo DS. ¿Por qué? Para empezar, es la primera adaptación decente de esta saga a portátiles, y además no lo hace sólo por aprovechar una licencia, ya que utiliza prácticamente todas las ventajas del Nintendo DS, logrando dar un nuevo enfoque que va más allá de los acertijos, y que provoca que nos quedemos jugando hasta terminarlo, no importando que ya lo hayas jugado antes en sus otras versiones.



Crow 8.5

Aun si no tuviera ningún extra, compraría **REDS**, pero ya que la gente de Capcom le dio un nuevo respiro, he quedado muy satisfecho. El hecho de poder decidir entre lo original y lo nuevo me agradó, más porque la pantalla táctil sí se usa constantemente. El framerate es bastante decente y así podrás disfrutar de movimientos fluidos que no se traban a la primera saturación. Las voces y secuencias de video también son de aplaudirse porque se ven y/o escuchan a la perfección. Por otro lado, sé que a los nuevos jugadores les encantará jugar algo de diez años, pero para los veteranos ya es un guiso muy repetitivo; eso le resta puntos –no muchos- a mi pensar y ojalá la próxima sea algo diferente.



Panteón 10

Yo siempre lo he dicho: debes jugar el original y después el remake para poder tener una opinión objetiva; tal es el caso de **Resident Evil**. Aun con la excelente versión remasterizada para el Nintendo GameCube, el original sigue teniendo su chiste y encanto especial. Me fascina la idea de tener un título de *Survival Horror* portátil, pues ya hacían falta sustos para llevar; y qué mejor, pues tiene varios elementos nuevos que aprovechan el poder del NDS. No dudo en recomendarlo; es una experiencia que aun los veteranos de Raccoon City disfrutarán al máximo.

10

1


Suscríbete hoy mismo a
CLUB NINTENDO
Y obtén un
25%
de descuento
Por sólo $216.00
recibe 12 ejemplares.
Precio normal $288.00
© 2005 Nintendo
¡Suscribirse es muy fácil!
Por teléfono
Llama al 54 47 41 11
Del interior,
marca sin costo
al 01 800 849 99 70
Por fax
Llena la tarjeta adjunta
con tus datos completos.
Llama al 52 61 27 99
y envíala
Oferta exclusiva para no suscriptores. Precio válido hasta el 31 de marzo de 2006. Únicamente para la República Mexicana.





TOP 10

Metroid Prime Hunters (NDS)

La nueva aventura de **Samus Aran** te pondrá a prueba a nivel mundial. Basado en el esquema de juegos de la saga Prime, aquí te enfrentarás a diversos cazarrecompensas que tienen en la mira el mismo objetivo que tú: encontrar los artefactos de una antigua civilización que le darán poder inimaginable a quien los posea. La opción de aventura normal es bastante buena, pero las verdaderas batallas se darán en la modalidad on-line, donde podrás competir contra tus amigos o enfrentar a jugadores de todos los rincones del mundo.



2 Splinter Cell: Double Agent (GCN)

Sam Fisher está listo para enfrentar su mayor reto contra los grupos terroristas que ahora tienen su base en los Estados Unidos. Pero hay un ligero problema: sus enemigos se vieron demasiado listos y crearon toda una pantalla para involucrarlo en varios crímenes de entre los que sobresale el homicidio de la hija de **Fisher**. Obviamente nuestro agente es inocente, pero sólo lo sabemos nosotros y por ello debemos ayudarle para recobrar su vida y vengarse de la conspiración que recae en sus espaldas.



3 Resident Evil: Deadly Silence (NDS)

A pesar de que Capcom ha hecho bastantes remakes de este juego, siempre le imprime un sello nuevo que nos pone a la expectativa y nos orilla a probarlo para revivir los hechos de 1998. Este capítulo fue pieza clave para la historia y dio origen a posteriores secuelas y una versión que sucedía horas antes del arribo del equipo **Alpha**. La pantalla táctil será muy funcional para mostrar los elementos extras del juego, como información adicional, menúes o para usar el cuchillo. Entérate de los últimos detalles, checa el review de esta edición



4 Prince of Persia: TTT (GCN)

Una de las mejores trilogías de los últimos años llega a su fin. El **Príncipe** debe enfrentar sus demonios internos para vengar la muerte de **Kaileena**. Su misión no será sencilla: ahora la gente de Babilonia fue transformada en seres monstruosos que cazarán al Príncipe para evitar que reclame su trono. Si pensabas que el **Dahaka** te había causado problemas, espera a que te enfrentes a los jefes de escena de **POP: The Two Thrones**; algunos serán tan enormes que necesitarás valerte de los edificios para golpearlos en el rostro.



5 Mario Kart DS (NDS)

No importa que sea un juego del año pasado, la verdad es que tanto nosotros como mucha gente seguimos prendidos al NDS para echarnos una reta de Mario Kart. Cada uno de los personajes tiene sus propias características y vehículos, pero lo más importante es que según vayas completando las pistas, podrás elegir nuevos karts para incrementar exponencialmente las combinaciones. La ventaja es que puedes conectarte a Internet para enfrentar a jugadores de tu localidad o de cualquier parte del mundo.



06 Naruto: Clash of Ninja (GCN)

Naruto es una franquicia que se ha propagado por toda la comunidad de anime del mundo entero. A pesar de que en México aún no se transmiten sus aventuras por TV, ya se cuenta con una base establecida de seguidores que están prontos a disfrutar por primera vez de un digno exponente en videojuego que hace uso del Cel Shading para remarcar el estilo de animación. El desarrollo corre por cuenta de los creadores de **Bloody Roar**, aquel gran juego que salió hace años en el GameCube y se estrena este mes en América. ¡Naruto fans, regocíjense!

07 Final Fantasy IV Advance (GBA)

Si de RPG se trata, Square-Enix tiene mucho que decir. No es por nada, pero muchos de los mejores juegos de esta categoría fueron creados por esta compañía, y para nuestra suerte salieron en el NES o Super NES. **FF4A** es un juego con una gran historia que te mantendrá atento desde el inicio. Tu odisea te llevará a recorrer mundos de fantasía y a conocer a poderosos guerreros que se unirán a tu equipo para enfrentar las fuerzas del mal, comandadas por **Zeromus**. Lo mejor, le agregaron nuevos calabozos llenos de *items* y enemigos.

08 Animal Crossing DS (NDS)

Si quieres probar qué tan bien te iría si te mudas a un departamento de soltero, puedes probar **Animal Crossing**, que aunque difiere mucho de la realidad, te dará una idea de que las cosas no son tan fáciles como parecen. Aquí debes trabajar para ganarte la vida y así decorar tu casa e invitar a tus amigos a la pachanga. La conexión a Internet te sirve para entrar en el pueblo de tus amigos y dejarles recuerditos; aunque ten cuidado, porque si algún extraño entra, te puede hacer la mala jugada y vandalizar tu pintoresco pueblo.

09 Mega Man X Collection (GCN)

La onda retro cada vez está más marcada en los covers que hacen grupos en sus nuevos discos y también en los videojuegos con la serie de compendios que salen año con año. Era obvio que con esta tendencia, **Mega Man**, uno de los personajes más queridos por los jugadores y pieza clave del éxito de Capcom, también tuviera su compilación, rescatando así los juegos de Game Boy, NES y ahora hasta los de SNES. Aquí encontrarás a la gran mayoría de los títulos de la saga X, que fue todo un suceso en la década pasada. Te lo recomendamos ampliamente.

10 FIFA Street 2 (GCN)

Después de tanta formalidad en la cancha, se antoja un partidito callejero donde no haya árbitros que marquen fuera de lugar o saques de meta. Aquí, como en Super Mario Strikers, el objetivo es dominar el balón y ametrallar al portero con poderosos disparos. El juego es muy ágil y te permite crear jugadas de ensueño al mero estilo NBA JAM, detalle que es imposible en los juegos convencionales. En la alineación estarán estrellas de grandes equipos que te dejarán con la boca abierta con su forma de controlar el ovoide.



Regala un Tono

Envia la clave del TONO, agrega un espacio y los diez digitos del teléfono a quien se lo regalas* al 25888

EJEMPLO: PARA REGALAR "ANGEL"
ENVÍA 4560860 5518123897 AL 25888

* Revisa la compatibilidad del teléfono destino en www.panchomovil.com

¡Ya tenemos JUEGOS!



Búscalos en www.panchomovil.com

TONOS

$13.00 + iva

Busca la clave de la melodia que quieres, agrega un espacio y la terminación según tu modelo

EJEMPLO PARA ANGEL EN NOKIA 1100
ENVÍA: 4560860 G1 AL 25888

Modelos	Terminación
BENQ ... NOKIA ... SAMSUNG ... LG ...	Agrega G1
MOTOROLA ... SONY ERICSSON ... PANTECH ... SAMSUNG ...	Agrega G2
NOKIA ...	Agrega G3
MOTOROLA ...	Agrega G4
MOTOROLA ...	Agrega G5

POLIFÓNICOS

$13.00 + iva

Busca la clave de la melodia que quieres
Envia la clave de tu TONO al 25888

Equipos que soportan Tonos Polifónicos: Sony Ericsson T290, T226, Z500, T610, S700i, S710a, Z600, K750, P900, P910a, Panasonic EB-A102, G60, EB-X500, G51, X300, GD88, Motorola E365, E380, C650, C156, C350, Nokia 2600, 3100, 3120, 3660, 6100, 6820, 7250, 2651, 3595, 3220, 6230, 1650, N-Gage, 6600, 7610, BenQ M300, S670C, LG G4050, C1300, MG200, L1200, G1500, G4010, Alcatel OT557, OT756, OT332, Samsung S100, V200, SGH-X426, SGH-E316, S300, SGH-207L, E715, Siemens CX65, S55, C65, Sendo S601. Para los modelos MOTOROLA ... SONY ERICSSON ... agrega un espacio y la terminación G6. EJEMPLO PARA ANGEL EN MOTOROLA V3 ENVÍA: 4560860 G6 AL 25888

TOP TEN

CLAVE	CANCION	ARTISTA
4560685	Quemándome de amor	Moderatto
4560860	Ángel HIT	Yuridia
4560687	Viveme	Laura Pausini
4560905	Don HIT	Miranda
4560694	Speed of sound	Coldplay
4561269	Love generation	Bob Sinclair
4560725	Sergio el bailador	Bronco
4560669	Na na na (Mi dulce niña)	Kumbia Kings
4560684	No te apartes de mí HIT	Yahir
4560664	La mano de Dios (Maradona)	Rodrigo

especial U2

CLAVE	CANCION	CLAVE	CANCION
4561270	Angel of Harlem	4561274	Sunday Bloody Sunday
4561271	New Years Day	4561275	Vertigo
4561272	Beautiful Day	4561276	Where the streets have no name
4561273	In the name of love (Pride)	4561277	With or without you

EXITOS EN ESPAÑOL

CLAVE	CANCION	ARTISTA
4560673	No	Shakira
4560663	La tortura	Shakira y A. Sanz
4561266	Durmiendo con la luna	Elefante
4560872	Corazón partío	Alejandro Sanz
4560812	Amor a medias	Ha-Ash
4560670	Yo quisiera ser	Reik
4560675	Amar sin ser amada	Thalía
4561264	Suelta mi mano HIT	Sin Bandera
4560678	Soy rebelde	RBD
4561263	Noviembre sin ti HIT	Reik
4561265	No podrás HIT	Moderatto
4560832	La camisa negra	Juanes
4560682	Gasolina HIT	Daddy Yankee

INTERNACIONALES

CLAVE	CANCION	ARTISTA
4560689	Hollaback girl HIT	Gwen Stefani
4560690	Don't phunk with my heart HIT	Black Eyed Peas
4560691	He wasn't	Avril Lavigne
4560766	Waiting for tonight	Jennifer López
4560695	Baby one more time	Britney Spears
4560671	Dragostea din tei	O Zone
4560693	PIMP	50 Cent
4560696	New York New York	Frank Sinatra
4560698	California dreamin	The Mamas & Papas
4561267	Tripping HIT	Robbie Williams
4561268	Hung up HIT	Madonna
4560866	Wishing I was there	Natalie Imbruglia
4560829	Learn to fly	Foo Fighters
4560895	Gonna make you sweat	C+C Music Factory
4560896	Lost witness	7 Colours
4560897	Avenue	Paul Van Dyk
4560898	Zombie nation	Kemkraft 400
4560899	Trouble with Coldplay	RW Engle

GRUPERAS

CLAVE	CANCION	ARTISTA
4560723	Bandido	Ana Bárbara
4560724	Mesa que más aplauda HIT	Climax
4560785	Una de dos	Mariana Seoane
4560726	El venao	Wilfrido Vargas
4560728	De reversa mami HIT	El Símbolo
4560729	1 2 3	El Símbolo
4560730	Golosa	King África
4560731	Amor prohibido	Selena
4560732	La vida es un carnaval	Celia Cruz
4560782	Sabes a chocolate	Kumbia Kings
4560840	Suavemente	Elvis Crespo
4560796	Volveré HIT	K-Paz de la Sierra
4560802	Loco por ti	Victor García
4560834	Vanidosa	Bobby Pulido

ROCK

CLAVE	CANCION	ARTISTA
4560761	Frijolero	Molotov
4560697	She will be love	Maroon 5
4560699	We will rock you HIT	Queen
4560700	Hotel california	The Eagles
4560733	We're the champions	Queen
4560737	Seven nation army	White Stripe
4560886	86	Greenday
4560912	Like a stone	Audioslave
4560913	My own prision	Creed
4560914	One last breath HIT	Creed

¡NUEVO! Lo mejor de los 80's

Si te gustan, hacemos más... ¡¡¡panchopalabra!!!

CLAVE	CANCION	ARTISTA
4561002	Le freak	Chic
4561003	Hot Stuff	Donna Summer
4561004	Sweet dreams	Eurythmics
4561005	Get up (Sex machine)	James Brown
4561006	Start me Up	The Rolling Stones
4561007	Every breath you take	The Police
4561007	Let's Dance	David Bowie
4561008	Layla	Eric Clapton
4561009	Let's Groove	Earth, Wind and Fire
4561010	Jump	Van Halen
4561011	Fresh	Kool and the Gang
4561012	Papa was a rolling stone	The Temptations
4561013	Dancing with tears in my eyes	Ultravox
4561014	Owner of a lonely heart	Yes

TONOS DE JUEGOS / CINE Y TV

CLAVE	CANCION	CLAVE	CANCION
4560667	Zelda	4560704	20Th Century Fox
4560713	Halo2 HIT	4560703	Quiero mover el bote
4560714	PacMan	4560707	Mision imposible
4560715	Mario Bros HIT	4560708	StarWars
4560716	Final Fantasy XI	4560711	Harry Potter HIT
4560717	Tron	4560705	Los locos Adams
4560718	Donkey Kong	4560710	Batman
4560719	Ghostbusters 2	4560712	Looney Tunes
4560720	DigDug	4561262	Pink Panther HIT
4560721	Metroid	4560668	Beetlejuice
4560722	Tomb Raider HIT	4560709	Siempre Cola
4560744	Alone in the dark	4560972	The Simpsons HIT

TRUE TONES



Busca la clave de la melodía que quieres
ENVIA la clave de tu TONO al 85222

$ 16.00 + iva

EQUIPOS COMPATIBLES: MOTOROLA C650, E365, V180, NOKIA 3300, 6230, N-Gage, 7610, 6600, SONY ERICSSON S700i, S710a, K700, K750i, K500i, P800, P900, P910a. Para los modelos NOKIA 3200 Y 3220, agrega un espacio y la terminación G7. EJEMPLO PARA ANGEL EN NOKIA 3200, ENVIA: 4561046 G7 AL 25888.

CLAVE	SONIDO	ARTISTA
4561044	No	Shakira
4561045	Amor a medias	Ha-Ash
4561046	Angel	Yuridia
4561047	Loco por ti	Victor García
4561048	Noviembre sin ti	Reik
4561049	Que vida la mía	Reik
4561050	Qué voy a hacer con mi corazón	Alejandro Fernández
4561051	No podrás	Moderatto
4561052	Behind these hazel eyes	Kelly Clarkson
4561053	Quemándome de amor	Moderatto
4561054	La tortura	Shakira y A. Sanz
4561055	Durmiendo con la luna	Elefante
4561056	Suelta mi mano	Sin Bandera
4561057	I don't care (Qué más da)	Ricky Martin y Amerie & Fat Joe

¡Deja a todos fuera de lugar con tus conocimientos de Futbol ¡NUEVO!



Global Nacional	4560962
Cruz Azul	4560963
Pumas	4560964
Guadalajara	4560965
América	4560966
Lo que no sabías...	4560967

Envia la clave que escojas al 25552 para recibir un mensaje

$ 3.00 + iva



¿CÓMO SE DICE...

$ 3.00 + iva

Suegra en alemán? y más... Descúbrelo y muérete de la risa
Envia 4560016 al 25552

GALLETA DE LA FORTUNA



$ 3.00 + iva

Conoce tu suerte según la filosofía China
Envia 4560017 al 25552

CHISTES



$ 3.00 + iva

Descarga miles de carcajadas
Envia 4560015 al 25552



¡NUEVO! ¡¡Entérate de las últimas noticias del mundo de los videojuegos!!
$ 3.00 + iva
Envia 4561278 al 25552

TONOS REALES

Busca la clave de la melodía que quieres
ENVIA la clave de tu TONO al 25888

$13.00 + iva

EQUIPOS COMPATIBLES: MOTOROLA C650, E365, V180, NOKIA 3300, 6230, N-Gage, 7610, 6600, SONY ERICSSON S700i, S710a, K700, K750i, K500i, P800, P900, P910a. Para los modelos NOKIA 3200 Y 3220, agrega un espacio y la terminación G7. EJEMPLO PARA GUAJOLOTE EN NOKIA 3200, ENVIA: 4560632 G7 AL 25888.

CLAVE	SONIDO	CLAVE	SONIDO
4560621	Chica sexy HIT	4560996	Patos
4560628	Rana	4560997	Puercos HIT
4560630	Vaca	4560998	Pollitos
4560632	Guajolote HIT	4560999	Mosquito
4560633	Burro	4561000	Elefante
4560995	Perros vecindad	4561001	Grillos HIT
4560634	Tamales	4560954	Pásale brody
4560637	Vendedor de metro	4560955	Pin... chamaco
4560638	El gas	4560959	Tamales 2
4560639	Hay camotes	4560960	Tel antiguo
4560640	Pasele hay lugares	4560969	$13 Bara bara

panchos

¡Diviértete regalando Pancho-animados a tus amigos!



Envia la clave de la IMAGEN, agrega un espacio y los diez digitos del teléfono a quien se la regalas* al 25888

EJEMPLO: PARA REGALAR "PANCHO ANTRO" ENVÍA: 4560908 5518121897 AL 25888

...o para bajar la imagen a tu celular, envía la clave de la IMAGEN al 25888

* Revisa la compatibilidad del teléfono destino en www.panchomovil.com

$13.00 + iva

Haz que tu celular suene con la voz de Pancho...*

CLAVE	TONO
4560650	Que pachó... qué pachó...
4560651	Quiubolax!
4560656	Pancho Reggaeton

ENVIA la clave de tu TONO al 25888

$13.00 + iva

* Aplican compatibilidades para tonos reales

IMÁGENES

$ 13.00 + iva

Busca la clave de la imagen que quieres
Envia la clave de tu imagen al 25888

EQUIPOS QUE SOPORTAN IMÁGENES A COLOR: PANASONIC ... MOTOROLA ... NOKIA ... LG ... ALCATEL ... SONY ERICSSON ... SAMSUNG ... Para los modelos MOTOROLA ... SONY ERICSSON ... agrega un espacio y la terminación G6.











4560327 4560362 4560379



Horario de Atención
10:00 am a 6:00 pm
Distrito Federal
5208-74-94
Del Interior
01.800.PANCHOZ

Para descargar imágenes, tonos polifónicos y tonos reales se debe tener WAP configurado correctamente y el equipo debe ser compatible. Aplican tarifas vigentes de transporte GSM. Telcel no es responsable del servicio, contenido, ni de la publicidad. Panchomóvil no será responsable de cualquier fallo o error en los servicios, que no sean imputables a la misma. Así como los daños causados por la incorrecta o inadecuada utilización que los usuarios realicen de los servicios. Teléfono de atención al cliente: 01-800-726-24-65. Servicio exclusivo para usuarios Telcel.

PIENSA COMO HUMANO, PELEA COMO KONG

La Isla de la Calavera es un lugar peligroso; no solamente puedes encontrar algo mortal detrás de cada árbol, sino que ese "algo" puede ser descomunal, y si no tienes cuidado, acabarás siendo su almuerzo. Pocas veces hemos experimentado una aventura como ésta, en donde sobrevivir es realmente difícil y obtener la mayor puntuación es una labor titánica. Tal vez tú ya acabaste el juego, pero sabrás que ver tu nombre en primer lugar de las puntuaciones de cada escena es muy difícil; por esta razón hemos preparado unos Tips enfocados para lograr esta hazaña y así te conviertas en el amo de *Skull Island*.



PETER JACKSON'S
KING KONG
THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

TU RÉCORD

Debes tomar en consideración cómo se cuentan los puntos del juego; todo depende de tus acciones durante cada escena, y pueden ser mejorados con la práctica. La puntuación cambia si controlas a **Jack** o a **Kong**, además de que varía conforme a la etapa, es decir, pueden quitarte más puntos si te hieren en una escena que en otra, por ejemplo. Puedes checar cómo vas en cualquier momento al poner pausa, y al final te harán el conteo de tus puntos positivos menos los negativos y el resultado será tu récord. Nosotros procuramos obtener siempre más de 20,000 puntos (el récord más alto a vencer en cada etapa), pero no existe un "máximo", ya que todo depende de tu habilidad.



JACK



PUNTOS POSITIVOS (+)

- Bonus por capítulo terminado
- Depredadores mayores eliminados
- Depredadores eliminados
- Pestes eliminadas

PUNTOS NEGATIVOS (-)

- Balas usadas
- Lanzas usadas
- Muertes
- Heridas
- Amigos heridos

KONG

PUNTOS POSITIVOS (+)

- Bonus por capítulo terminado
- Depredadores mayores eliminados
- Pestes eliminadas

PUNTOS NEGATIVOS (-)

- Ataques realizados
- Tiempo

UN POCO MÁS DE PUNTOS

Las lanzas y los huesos son muy útiles; puedes usarlos para capturar animales pequeños y utilizarlos como carnada; te restan menos puntos que las balas; la misma lanza puede ser usada varias veces (aunque cada vez que la arrojas cuenta para récord), y te servirá para llevar fuego a otras partes. Si eliminas a un enemigo quemándolo, no contará, y tampoco si escapa; además las lanzas o huesos encendidos causan más daño a los animales. Si algún miembro de tu equipo acaba con algún depredador, no contará para el récord.





ESCENAS CON PUNTUACIÓN

SKULL ISLAND

Avanza hasta que Ann prenda una antorcha y sitúate frente a la entrada donde están los cangrejos; voltea a ver a Hayes y pídele el arma para que puedas eliminar al mayor número posible. Mientras más cerca les dispares será mejor; procura darles cuando levanten las tenazas, pues exponen su parte más blanda. En la playa, toma un hueso y aparecerán varios cangrejos; si eres lo suficientemente rápido podrás acabarlos con lanzas, pero no dudes en usar las balas, pues tus compañeros no deben ser heridos. Cuando aparezca el gran crustáceo, colócate junto a una pila de huesos y espera a que se acerque; aproxímate un poco y espera su rugido; lánzale un hueso y regresa por otro para repetir la jugada. Toma la escopeta de la caja y usa los huesos en contra de los cangrejos más adelante; regresa por más cuando puedas, pero si te alcanzan tus amigos, usa las balas.



NECROPOLIS

Cuando llegues a la tumba, quédate sobre la pilas de huesos y arrójaselos a los **Megapedes**; si les das en la cabeza los acabarás de un solo tiro, pero si no, deberás usar dos impactos. Cuando se estén levantando quiere decir que se aventarán a su presa. Si eliminas a los dos **Megapedes** que salen del derrumbe, aparecerán dos murciélagos. Corre al pasillo para eliminar al insecto antes de que se adelante Denham o será herido; toma una lanza y acaba con el murciélago que está saliendo de la caverna; así distraerás a los dos **Megapedes** y los eliminarás con huesos. Acaba con un murciélago más y cruza el puente; protege a **Ann** de los insectos (dales dos tiros con la pistola o no contarán), y toma una lanza. Derriba al murciélago y distraerás a dos **Megapedes** más; adelante espera a aniquilar a otro antes de prender fuego a los arbustos. Cuando **Ann** suba a la puerta, será atacada por un insecto más. Mientras abre, elimina a los dos murciélagos que atacan por detrás. Finalmente, arrójale una lanza encendida a las arañas y se dispersarán para cruzar el túnel.



THE WALL

Elimina al **Megapede** y toma un hueso; baja por el lado izquierdo y aparecerán dos escorpiones cuyos cadáveres atraerán al murciélago, que a su vez lo hará con otros escorpiones más. Aparecerá otro enemigo volador y acabarás con más insectos. Derriba la antorcha de la izquierda para abrir el sendero y puedas continuar, pero ten cuidado con un insecto más dentro del túnel. Después de pasar las tablas, toma una carnada y arrójala para que hagas salir a los **milépedes;** pero cuídate de un murciélago. Usa a los gusanitos para atraer a los escorpiones; cuando ya no salgan, derriba una antorcha y avanza un poco; elimina a los escorpiones y al otro murciélago. Ahora sí prende fuego a todo el lugar para dar paso a tu compañera y así termines la escena.



SACRIFICE

Al escapar de los nativos, toma una lanza encendida mientras corres; sitúate sobre la pila de huesos y espera al **Venatosaurus.** Arrójale la lanza justo después de que salga de los matorrales para que los queme cuando caiga; retrocede y elimina al **Megapede.** Ahora usa los huesos para acabar con el segundo **Venatosaurus** en cuanto aparezca; si lo eliminas rápidamente, llegará otro **Megapede**. De donde salieron los dos depredadores aparecerán dos pequeños dinosaurios más.





SCORPIONS

Elimina al primer murciélago y toma una lanza; **Ann** subirá al pebetero y aparecerán dos murciélagos; elimínalos y corre al río para que alcances a dispararle a un anfibio que irá por el cadáver; pero ten cuidado pues un murciélago más aparecerá en escena. Alcanzarás a un anfibio más si lanzas un hueso antes de que **Ann** lo haga, justo pasando las llamas. Saliendo del río, acaba con dos depredadores acuáticos más, pero espera a que salgan a la superficie. En los arbustos siguientes hay tres escorpiones (si es necesario, atráelos con carnada); después del tercero, toma una lanza y acaba con el murciélago colgado. Avanza un poco para que te ataquen tres escorpiones; ahora enciende los arbustos entre el pebetero y la caja de municiones (localiza el lugar por el paracaídas); avanza un poco y aparecerá un **Megapede**; acábalo y toma el contenido para que aparezcan dos insectos más. Incendia los arbustos de donde salieron los escorpiones; toma una lanza con una carnada y atraerás a dos más que aparecen a la izquierda. Toma un hueso y enciéndelo para terminar con los dos **Megapedes** que atacan cuando **Hayes** te da el rifle. No te desesperes si no puedes alcanzar a algunos de los enemigos casuales; practica mucho y lo lograrás.





ON KONG´S TRACKS



Terminando el pasillo por donde se fue **Kong** verás del otro lado del abismo a un murciélago comiendo un cadáver; usa los huesos para aniquilarlo y después acaba con el que vuela a la derecha; pero no gastes lanzas en el grande que se lleva a **Denham**. Después de la puerta aparecerán varios dinosaurios pequeños, uno tras otro; usa los huesos y procura reutilizarlos para que no te sorprendan en grupo. Al salir de la cueva dos murciélagos te atacarán; toma un hueso y lánzaselo a alguno y regresa a la cueva; no te preocupes, pues no te seguirán; repite la jugada y continúa sin detenerte por las tablas hasta llegar a otra cueva. Da la vuelta y acaba con dos pestes voladoras más y sigue. Saliendo camina hasta el montículo de huesos y prepárate a repeler el ataque de tres murciélagos; toma la escopeta y sigue hasta el nido. Defiende a **Carl** con la escopeta o, si eres muy rápido, usa lanzas y huesos, aunque corres el riesgo de que lo hieran. Ahora sitúate sobre algunos huesos y sigue con la mirada al enemigo grande; cuando se lance hacia ti, arrójale una lanza y si tienes oportunidad dispárale a los pequeños mientras se retira el mayor. Repite la jugada y regresa por tus pasos hasta la salida; aparecerán dos murciélagos antes de las tablas y dos más en la zona de la maleza.

HAYES

Cuando llegues al lugar donde están los depredadores, rompe la caja y toma la pistola; ahora usa los huesos en el murciélago sobre el pilar y cuando caiga, corre a cubrirte dentro de la estructura de piedra. Sube las escaleras y toma una lanza, enciéndela y arrójasela al primer **Venatosaurus** que se aleje de la maleza. Cuando caiga dispárale con tu pistola hasta eliminarlo, pues de lo contrario escapará. Toma la otra lanza y préndela para arrojársela al segundo (ninguno debe prender el pasto), pero ahora déjate caer para aniquilarlo y así recuperes la lanza encendida, pues aparecerá otro depredador justo enfrente de tu posición. Acaba con él usando los huesos y retírate un poco para que baje un murciélago; empálalo y derriba la antorcha para prender un hueso; enciende la maleza debajo de donde salió el tercer **Venatosaurus** (ahí está una palanca) y regresa hasta donde están las arañas para tomar la palanca. Agarra las municiones y una lanza, y asegúrate de que **Denham** traiga otra. Atrapa a un gusano para tentar a un **Megapede** en el pasillo; en la sección anterior debes hacer que salgan más insectos de las cuevas (son cuatro), preferentemente con los huesos. En el pasillo espera a que salga un artrópodo más (escucha el ruido). Ahora toma una lanza y arrójale carnada a los dos **Venatosaurus** para alejarlos; emplea todas las lanzas hasta eliminarlos y así puedas llegar al sitio cercano a **Hayes** y que te aviente la metralleta; defiéndelo con lanzas encendidas.





V-REX

Toma las municiones de la metralleta y avanza hasta el lugar en donde hay dos murciélagos; toma una lanza y espera a que entre el **Vastatosaurus Rex**. Arrójale el arma a la cabeza y te seguirá; elimina a uno de los enemigos voladores para darle tiempo a tus compañeros; lo recomendable es hacerlo con lanzas, pero necesitas mucha precisión para conseguir derribarlos. Cuando acabe de comer, usa otra lanza para atraer su atención y que te siga a donde está el otro murciélago; derríbalo y dirígete a la puerta. Sigue a tus amigos y sitúate al fondo de la caverna hasta que el **V-Rex** se aleje.





ANN

Toma las municiones y elimina al mayor número de dinosaurios con las lanzas; ahora concentra tu fuego en el murciélago para atraer a más depredadores pequeños. A la derecha hay un charco con lanzas; deja que te sigan para acabarlos. Cuando encuentres a **Ann** deberás protegerla de varios dinosaurios, tanto terrestres como voladores; cambia a la pistola para usar menos balas, y si es posible, elimínalos con lanzas para obtener una mejor puntuación.



KONG

El poderoso rey de la isla difiere en la manera de obtener puntuación. Básicamente debes pasar las escenas lo más rápido posible y utilizar el menor número de golpes para eliminar a la mayor cantidad de enemigos en la escena. Cuando vayas moviéndote, presiona repetidas veces el botón B para que **Kong** corra y minimice el tiempo; al saltar y colgarte procura que sea a la primera y no necesite columpiarse de más, y espera a que se acerquen los dinosaurios y murciélagos para que tus ataques sean siempre efectivos. Al llegar con el murciélago grande, espera a que se lance y presiona B y luego A para golpearlo. Ahora aprieta el botón Y varias veces para enfurecer a **Kong** y así termine más rápido con sus oponentes; repite la jugada hasta que puedas eliminar al depredador al presionar A ó X muchas veces cuando esté en el suelo. Para quitar los obstáculos usa el botón X (rápidamente); éste también te sirve para agarrar o dejar a **Ann**. Procura no dejar enemigo sin eliminar, pues con eso compensarás los puntos negativos del tiempo.





MEGAPEDES

No hay tiempo de ahorrar balas. Defiende a **Hayes** y a **Denham** de los **Megapedes**, pero debes ser rápido para obtener los puntos (dos murciélagos serán atraídos por los insectos si les disparas). Ahora sitúate sobre la pila de huesos y repele el ataque de los murciélagos; si se acercan mucho, regresa un poco hasta que se alejen y repite la jugada. Corre antes al cuartito en donde hay unos gusanos y úsalos de carnada. Cuando cruces el puente verás que tus amigos son atacados en un nivel inferior; usa tu rifle contra los cangrejos y sigue adelante cuando entren por la puerta. Ya que estés en el interior, derriba a los murciélagos para atraer a los **Megapedes** y puedas eliminarlos; también hay una pila de huesos junto a la escalera con unos gusanos. Detrás de la cascada hay más **Megapedes**, cangrejos y tus compañeros, a quienes deberás proteger.



THE CANYON

Toma uno de los insectos pequeños y avanza a las tablas para provocar el ataque de los murciélagos; arrójale la lanza con la carnada al primero y regresa a la cueva para tomar huesos y que acabes con todos mientras están distraídos. En el camino colgante hay muchos murciélagos; acábalos con el rifle que se encuentra a la derecha, o bien, intenta derribarlos con la carnada y los huesos. Entrando a la cueva aparecerán algunos **Megapedes;** avanza rápidamente para usar las lanzas y la carnada y evitar gastar municiones. Desde las "ventanas" puedes observar y dispararle a los insectos del otro lado de la cueva; no avances sin traer un hueso o lanza; si lo gastas, regresa a donde haya más, especialmente en la zona inundada. Adelante usa la carnada para atraer a los escorpiones y murciélagos; en la zona del puente de madera hay arañas y varios **Megapedes**.

BRONTOSAURUS

Toma la escopeta y sigue a los **Brontosaurus** hasta un cadáver junto a un charco de agua; ahí espera a un **Venatosaurus**; más adelante hay otro más y uno pequeño. Dos **Venatosaurus** esperan debajo del puente de madera: arrójales huesos, y si caes al agua, quédate ahí y podrás protegerte; aviéntales un hueso, espera a que se vayan y ve por otro para repetir la técnica y acabarlos. Dos más aparecerán cuando llegues al pebetero, dispárales con la escopeta o con huesos, pero no trates de hacerlo con fuego o perderás los puntos. Al encender cada pebetero llegará otro más; después del tercero vendrán acompañados de sus crías; mantente alerta. Recuerda que si son aplastados por los **Brontosaurus** no obtendrás puntos.



JIMMY

Cuando llegues a los matorrales no avances, espera a los pequeños **Venatosaurus** y acaba con ellos sin que tus amigos sean heridos. Derriba a uno de los murciélagos y atraerá a más depredadores; continúa rápidamente y evitarás que **Jimmy** sea comida de los dinosaurios. Procura eliminar a los animales con un solo disparo para compensar la puntuación; ahora cubre a **Hayes** a la derecha (hay huesos atrás de él) y después a **Jimmy** a la izquierda. Al llegar a la puerta, ponte sobre la pila de huesos para repeler el ataque de los **Venatosaurus**; al final aparecerá uno adulto. Al subir a las balsas, ocúpate de los dinosaurios con el rifle o las lanzas y habrás terminado. El chiste es evitar ser herido, pues esto te restaría muchos puntos.



ON THE RAFT

Usa los huesos para acabar con los **Megapedes**; cerciórate que estén encendidos para incendiar los arbustos y para que te deshagas de los nativos. Más adelante, defiende a la otra balsa de los murciélagos; mantente alerta siempre con lanzas o huesos encendidos pues aparecerán varios **Megapedes** en los troncos que cruzan el río; justo antes de entrar a los rápidos, un insecto más pasará corriendo a la izquierda. Saliendo, quema los matorrales lejanos para evitar ser atacado por los nativos.



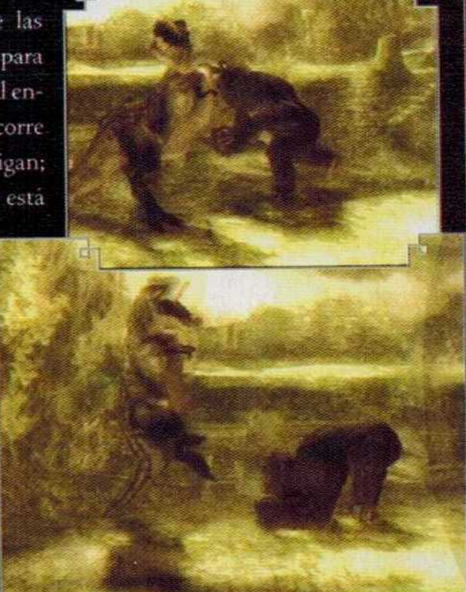
RAPIDS

Espera a que el **V-Rex** se acerque y arrójale un hueso encendido a la cabeza; cuando aparezca el segundo, debes derribar a los murciélagos para evitar que te ataquen y así distraer a los depredadores. Quema los arbustos para hacer aparecer más murciélagos; elimínalos y mantendrás ocupados a tus perseguidores. Después de la segunda serie de arbustos, voltea (**Hayes** te gritará) para clavarle un hueso encendido al **V-Rex** antes de que ataque a tus compañeros; inmediatamente, enfoca tu atención al otro dinosaurio y arrójale huesos.



FIGHT

Suelta a **Ann** inmediatamente; sube a la saliente al fondo para activar tu *Fury Mode;* aprovecha para deshacerte de dos murciélagos aquí; déjate caer sobre él y aplícale un combo con Y y después A, y finalmente vete contra él (B y luego A) para aniquilarlo (A ó X repetidamente). Rompe las puertas con una embestida para no demorarte demasiado. Al enfrentarte a los dos **V-Rex**, corre a columpiarte para que te sigan; salta y caerás sobre el que está más lejos y así tengas tiempo de usar tu *Fury Mode*. Dale el combo que te mencionamos anteriormente y lo ejecutarás sin problemas; emplea la misma técnica con el restante y conseguirás una buena puntuación.



SWAMPS

Quema los arbustos para obtener el rifle; toma un hueso y avanza. Cuando veas que el agua se alborota, quiere decir que hay un anfibio en ese lugar; arrójale el arma con anticipación o herirá a tus compañeros; regresa por otro hueso. Derriba al murciélago y más adelante usa las lanzas con los dos animales que encontrarás; ahora métete al agua y retrocede cuando escuches a los anfibios; son dos atacantes. Una vez en la orilla, deja avanzar a tus amigos y los protegerás con los huesos y el rifle; aparecerán dos al frente de ellos y dos más por detrás. Al principio del siguiente estanque llegarán más; derriba al murciélago para distraer a los primeros y después avanza primero para tener tiempo de eliminar a los demás sin que interfiera **Hayes**; sube al pebetero y derriba al enemigo volador; ahora empala a los anfibios. Cuando hayas incendiado los arbustos tus compañeros podrán pasar; cúbrelos con el rifle. Aparecerán dos anfibios adelante y después cuatro atrás. Para conseguir más de 20,000 puntos, nadie debe ser herido, ni tú ni tus compañeros.



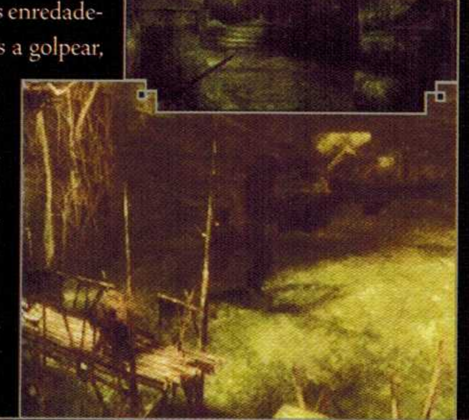
CHASED BY V-REX

Elimina a los **Venatosaurus** con el tronco; si se suben a **Kong**, presiona Y para sacudirlos; **Ann** quemará unos arbustos para seguir. Usa tu *Fury Mode* para acabar con todos los dinosaurios que aparecerán antes de continuar tu camino; llegando a la cascada, vuelve a activar el *FM* para deshacerte de los **Venatosaurus.** En la siguiente parte, deja rápidamente a **Ann** y acaba con los cinco murciélagos. Espera a que se te suban y presiona Y y luego A para golpear a varios con un solo impacto. Nuevamente **Ann** tomará una antorcha encendida y **Kong** deberá defenderla; activa el *FM* y espera a los atacantes junto a ella; para acabar rápidamente con los depredadores, agárralos y presiona Y. Después del cinema del **V-Rex**, eliminarás a varios **Venatosaurus** y después a un **V-Rex** para abrir la puerta.



THE SKULL ISLANDERS

Si te pareció difícil lograr más de 20,000 en las escenas anteriores, ¡espera a intentarlo aquí! Toma el tronco y lánzaselo a los nativos; haz lo mismo con uno de los **Venatosaurus** para limpiar ambos lados de la puerta (si te tardas un poco, aparecerán tres de ellos); ahora deberás pasar a través de los hogares de los isleños; suelta a **Ann** para atacarlos y luego recógela nuevamente. Cuando estén detrás de una barricada usa la embestida ó Y y luego A; si te atacan directamente, golpéalos con A. Sigue avanzando sin detenerte; aquí el tiempo es crucial. Al llegar a la zona con cuevas, primero golpea a los humanos que salen al fondo; no dejes a **Ann** sino hasta que ya no salgan humanos; ahora toma el tronco y sitúate junto a las cavernas para golpear a los otros nativos tan pronto como salgan; no te enfoques en el murciélago que ataca a tu amiga, pues te hará perder algunos isleños para tu puntuación. Al columpiarte y avanzar por las enredaderas, no te detengas a golpear, pues con el poder de **Kong** limpiarás el camino. Procura no perder tiempo en agarrar y dejar a **Ann**; ella te seguirá cuando tengas que abrir puertas.



TO SAVE ANN

Después de la escena anterior, ésta es un respiro; solamente debes distraer al **Vastatosaurus Rex** para que **Ann** pueda abrir la puerta y de esta manera escapen juntos. La mejor técnica es tomar en cuenta que el **V-Rex** se detiene a rugir cada que le clavas una lanza o hueso, y toma ventaja al correr entre las estructuras de piedra. Trata de seguir siempre la misma rutina; rodea las piedras y espera al dinosaurio en una de las esquinas; tan pronto como libre la esquina, arrójale algo y corre hasta otra de las esquinas tomando otra arma de paso. Repite la jugada hasta el momento en que el **V-Rex** comience a derribar las piedras; ahora sí debes moverte entre los arcos el tiempo suficiente para escapar. Finalmente, corre a salvar a **Ann** y reúnete con los demás.



VENATOSAURUS

Avanza sin detenerte hasta la parte alta y sitúate sobre los huesos; toma una lanza; obtén la escopeta de la caja detrás de ti y espera al **Venatosaurus** para arrojarle la lanza y que continúes hiriéndolo. Ahora aparecerán varios depredadores más; el chiste es que primero les dispares con la escopeta para tirarlos al suelo y puedas acabarlos con lanzas y huesos. Si se acercan demasiado a tus amigos, no dudes en disparar, pues te quita más puntos un compañero herido que una bala. Después de una ronda de **Venatosaurus** aparecerá un **V-Rex** joven; siendo enemigos naturales, los depredadores se atacarán entre ellos; concentra tus disparos (si es posible tus lanzas y huesos) en el **Vastatosaurus** hasta verlo caer; ahora sí emplea la misma técnica del principio con los **Venatosaurus** restantes. Cuando sigas a **Ann**, ten cuidado con un **Megapede** que ronda el techo; al entrar a la zona inundada verás a otro metiéndose en una cueva. Cuando encuentres el fuego, elimina a algunos cangrejos y alcanza el pebetero; incendia el lugar del que llegaste y regresa eliminando a los **Megapedes** y cangrejos en el camino. Al ir por la palanca encontrarás dos **Megapedes** y un **Venatosaurus**; recuerda usar la lanza en el dinosaurio para derribarlo. Adelante verás dos **Venatosaurus** peleándose con un **Megapede**; no uses ningún tipo de arma encendida o perderás los puntos. Los cadáveres atraerán otros insectos; toma la palanca cuando hayas limpiado el lugar.



IN THE MUD

Avanza antes que todos para acabar con los dos dinosaurios de la izquierda; cerca de la caja con la metralleta aparecen dos **Venatosaurus** pequeños, y hay dos murciélagos sobrevolando el camino junto a las arañas. Al cruzar el primer charco, protege a tus amigos del anfibio; en la pirámide serás atacado por dos murciélagos; al subir deberás derribar a uno más grande, tal y como cuando salvaste a **Denham**. Sitúate en el centro y sigue con la mirada al enemigo; cuando se acerque, arrójale una lanza con anticipación para eliminarlo; después ocúpate de sus crías. Continuando hay un murciélago colgando; avanza un poco y después cubre a tus compañeros de los anfibios que atacan por la retaguardia. Tres **Venatosaurus** pequeños aparecerán en el tronco siguiente; trata de acabarlos antes de que llegue **Hayes** o resultará herido. Dentro de los túneles hay otros anfibios más; usa las lanzas para acabarlos rápidamente.



CALL KONG

Usa las lanzas para retrasar un poco al **Vastatosaurus Rex**; cuando llegues a la zona abierta y se refugien detrás de la estructura, sal y lánzale algo al **V-Rex** para atraer su atención y **Ann** pueda salir. Derriba a los murciélagos para distraer al depredador, pero no dejes de cuidar a **Ann**, pues una de las bestias voladoras la atacará.





KONG TO THE RESCUE

No te muevas para que el **Vastatosaurus** se fije en **Ann**; activa el *Fury Mode* rápidamente y emplea el combo (embiste, Y, A, repetir); cuando acabes con el **V-Rex**, derriba a los murciélagos y abre la puerta. Para alcanzar a los murciélagos debes correr y moverte por las ramas lo más rápido posible; cuando te ataquen, detente a eliminarlos o podrían tirarte. Al llegar a la plataforma semirredonda activa el *Fury Mode* sin tardanza para embestir a los murciélagos grandes; después de un impacto, te atacarán los demás; usa golpes normales para acabarlos. Repite la jugada con el segundo depredador mayor y corre a desbloquear la puerta; toma a **Ann** y continúa. Al caer a la cascada, suelta a **Ann** y activa el *FM* rápidamente; emplea un combo con uno de los **V-Rex** y elimínalo; puedes acabar con el siguiente si no titubeas. Finalmente, enfoca al tercero y demuéstrale quién es el rey.



TO THE PLANE

Sitúate junto a unas lanzas para que se las arrojes a los **Venatosaurus** en cuanto aparezcan; si eres lo suficientemente rápido, podrás acabarlos sin que hieran a **Jimmy** y sin usar ni una sola bala. Derriba al murciélago para distraer a los dos depredadores y puedas atacarlos con las lanzas y tu rifle desde el cuartito frente a ellos; después aparecerán dos murciélagos más. En el puente un **Venatosaurus** te emboscará; elimínalo y continúa rápidamente al frente de la estructura en donde se queda **Jimmy**; antes de que sea convertido en almuerzo, acaba con los murciélagos. Después de quemar los arbustos, llévate una lanza encendida para el **Venatosaurus** que aparece justo al acercarte a tomar la metralleta; dos más atacarán y si te deshaces de ellos, atraerán a dos murciélagos.



TO THE LAIR

Elimina a dos murciélagos al cruzar el río; la clave para gastar menos lanzas es esperar hasta el último momento para arrojarlas; de esta manera podrás tener más puntos. Avanza sólo cuando ya no aparezca ningún enemigo; al encontrar un lugar con huesos, quédate ahí para poder tener armas infinitas y así derribes a todos los murciélagos. No uses tu rifle a menos de que sea necesario; pero si ya tienes a un depredador casi sobre ti, no dudes y presiona el gatillo. Los colgantes están muy lejos como para usar los huesos; para no gastar arrojables, dispárale al de en medio y los demás te buscarán; sitúate junto a unas lanzas para acabarlos rápidamente. Guíate por los sonidos que emiten los murciélagos para saber cuando te atacan, además de escuchar la música del juego. En el área del **Vastatosaurus Rex** joven, derriba a los murciélagos para distraer al depredador y puedas llegar al pebetero del otro lado; arrójale lanzas encendidas al **V-Rex** hasta eliminarlo (ten cuidado con las bestias voladoras), y aparecerá otro más; cuando lo termines, derriba a los murciélagos atraídos por el cadáver. Al subir al risco donde están las arañas, apúntale a uno de los murciélagos y prepárate para recibir a tres de ellos.



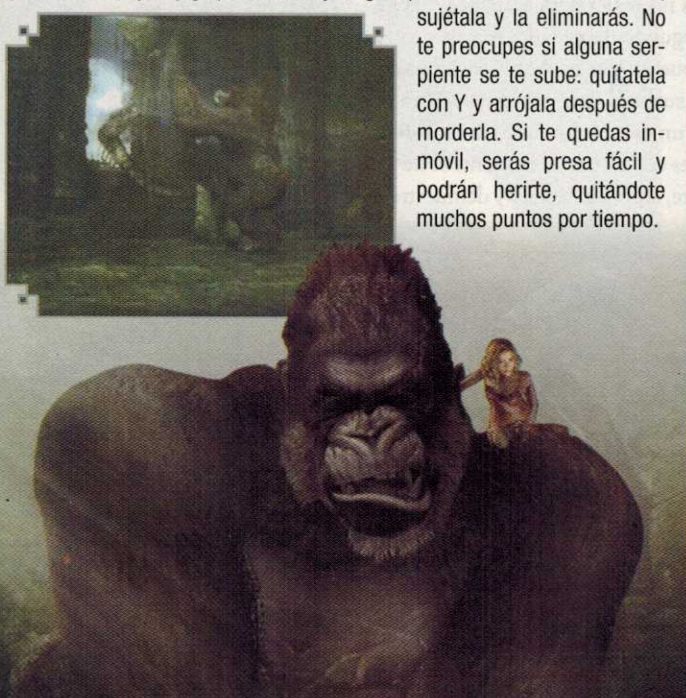
KONG´S LAIR

Esta es la única escena en donde no puedes conseguir los 20,000 puntos para superar el récord máximo del juego; no sabemos si sea un error de los programadores o si falte algún depredador que no hemos podido encontrar. A lo largo de la subida a la guarida de **Kong** hay exactamente once murciélagos, más los 5,000 puntos de la escena son 16,000 (menos las lanzas o huesos que uses para eliminarlos). Si dejas que se acerquen lo suficiente, podrás acabarlos con un solo hueso y asi evitar perder puntos.



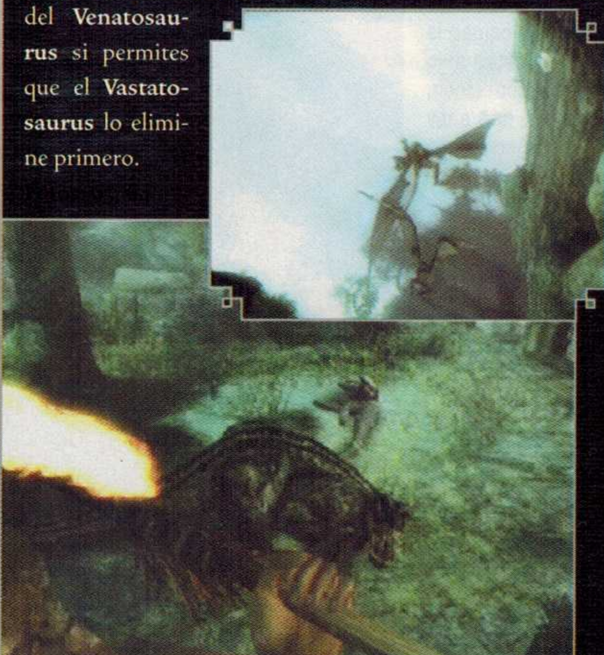
FIGHT IN THE LAIR

En esta escena no te será difícil superar el récord de 20,000; ponte en constante movimiento procurando usar tu *Fury Mode* y mantenerlo activo mientras puedas. Emplea agarres con las víboras pequeñas y muérdelas con el botón Y para acabarlas rápidamente. Cuando se acerque una de las grandes, empújala y golpéala con Y y luego A para embestirla nuevamente; sujétala y la eliminarás. No te preocupes si alguna serpiente se te sube: quítatela con Y y arrójala después de morderla. Si te quedas inmóvil, serás presa fácil y podrán herirte, quitándote muchos puntos por tiempo.



CHASED BY KONG

Al llegar a la zona en donde están el **Vastatosaurus Rex** joven y el **Venatosaurus**, corre a cubrirte a la derecha y derriba a uno de los murciélagos para distraer a los depredadores; corre al otro lado y toma una lanza encendida para usarla en el **V-Rex**; ahora enfoca tu atención en el otro dinosaurio. Ten cuidado al emplear las lanzas con fuego, pues si eliminas al **V-Rex** antes que los murciélagos, éstos se quemarán al tratar de comérselo; también puedes perder los puntos del **Venatosaurus** si permites que el **Vastatosaurus** lo elimine primero.



HEADING BACK

Toma una lanza, la cual te servirá para derribar al murciélago antes que el depredador lo haga; ahora elimina al **Venatosaurus** con las lanzas sin que le des oportunidad de levantarse. Avanza y deshazte de los dos pequeños **Venatosaurus** que te atacan, derriba a los dos murciélagos y toma una lanza para eliminar al **Venatosaurus** que aparece a la derecha; retrocede y espera a los cuatro dinosaurios que se acercan. Ten cuidado con los arbustos, pues los nativos te arrojarán lanzas encendidas.



KONG´S CAPTURE

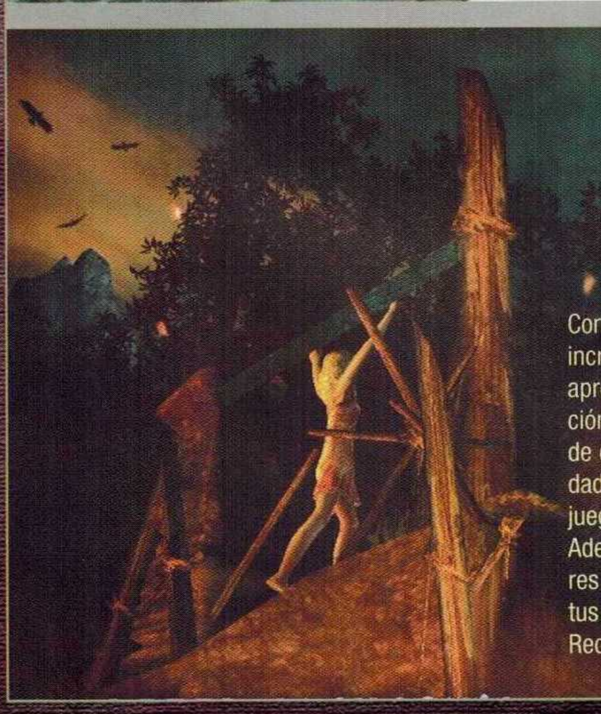
Utiliza tus embestidas y los golpes normales para limpiar de nativos la aldea; para poder abrir la puerta necesitas atacar a los isleños que están en ambos lados. Dirígete a la derecha y usa la agilidad y fuerza de **Kong** para acabarlos y después a la izquierda para columpiarte en los bordes y dejar la zona libre. No intentes quitar la piedra antes de eliminar a todos los nativos ya que perderás tiempo valioso. Después de que liberes a **Ann**, déjala sobre el puente para que incendie el camino; tómala de nuevo y continúa hasta el final.



IN THE STREETS OF NEW YORK

Presiona repetidas veces el botón A para liberar a **Kong** de las cadenas. Toma la patrulla y arrójasela al reflector del techo. Toma otro carro y úsalo para destruir el enrejado y avanza a la luz del reflector para derribar otra reja más; cuando te encuentres una luz, ataca, pues hay sujetos con armas aquí; colúmpiate por el puente y avanza hasta que te ataque el camión. Sube al edificio bajo y presiona B después de los disparos para caer sobre el vehículo. Toma los autos y patrullas que encuentres para destruir los camiones con cañones. Debes escalar los techos siguiendo los reflectores y derribarlos para que puedas quitar el autobús y romper la reja. También puedes arrojarles autos. No te detengas sino hasta llegar a la barricada, o de lo contrario te dispararán los cañones. Sube al edificio y acabarás con la misión.





¡QUE TU RUGIDO SE ESCUCHE EN TODO EL MUNDO!

Con ayuda de estos Tips podrás obtener excelentes récordes, pero puedes incrementarlos si practicas para usar menos lanzas y balas, y aprendes a aprovechar al máximo los recursos de la isla. Al conseguir una mejor puntuación, tu récord general cambia, así como un password que te dan en el menú de extras. Existen tres bonus que sólo podrás accesar si logras cierta cantidad de puntos e introduces tu *password* en la página de Internet oficial del juego: www.kingkonggame.com donde te darán una clave para habilitarlos. Además, al ingresar, tus récords podrán ser conocidos por todos los jugadores de **King Kong** del planeta. ¿Crees ser el mejor? ¡Demuéstralo al postear tus mejores récords y compáralos con otras personas alrededor del mundo! Recuerda que el *password* cambia cada que logras una mejor puntuación.



Select, atrás, más atrás, start.



Año 1 No 2
Enero 1992

Portada:
Super Mario World

Conoce el nuevo
Super Nintendo y una nueva generación de superjuegos.

Cursos Nintensivos de:
Battle Toads
Double Dragon III
Duck Tales

Conoce a:
Wolverine
Little Mermaid
Ninja Gaiden III
Adventure Island II
Batman Return of the Joker



El Sumario en 2 páginas

$6,000 (seis pesos)

Precio de la revista en 1992



el control de los PROFESIONALES

Por AXY y SPOT

¡Qué tal amigos!
Hoy platicaremos de un par de controles diseñados para que disfrutes más de tu Nintendo y que te facilitarán muchos juegos. Estamos hablando del Nes Advantage y el Nes Max.
Primero veremos el Nes Max, el cual es como el control "Pad" normal (el original de tu Nintendo), sólo que en lugar de una cruz direccional tiene un disco que podrás girar hacia donde tú quieras, en lugar de presionarlo.
Una de las grandes ventajas que tiene este control es que además de los botones Select, Start, A y B, cuenta con 2 botones adicionales que le proporcionan velocidad Turbo a los mencionados A y B.
Por cierto, muchos amiguitos creen que el Turbo sirve para hacer avanzar más rápido a los personajes de cada juego, pero no es así, lo que sucede es que te permite disparar más rápido, pues con sólo oprimir el botón "Turbo" tu personaje disparará rápida y automáticamente.
Es muy útil para cassettes como Contra, Batman, Super C, Fester's Quest, Tortugas, Robocop, etc., en donde necesitas apretar constantemente el botón, además de que requiere poco tiempo para acostumbrarse a su manejo y dominarlo.

En cuanto al control Nes Advantage, éste dispone de una palanca tipo Arcada, de botones A y B más grandes y de un activador de Turbo individual que puede moderar la velocidad, ya que algunos juegos requieren de disparos más lentos que otros.

También tiene un botón que dice "Slow", cuyo uso permite ver las imágenes en cámara lenta y esto ayuda a pensar mejor nuestros movimientos en algunas escenas difíciles o peligrosas.

Otra diferencia y ventaja de que dispone es que cuenta con un switch para poder usar el Turbo hasta dos jugadores en juegos que se alternen como Mario Bros, Kung Fu, Werewolf y otros más.
Este par de controles son usados por los profesionales y tú puedes llegar a serlo. Te los recomendamos.

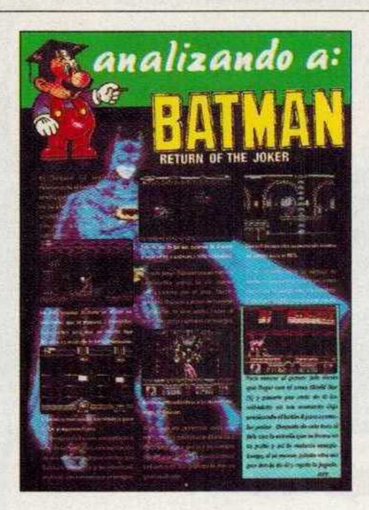
Recuerda que la calidad de accesorios originales de Nintendo es muy importante para disfrutar al máximo cada uno de tus videojuegos.
Todos los días puedes comprobar su resistencia y durabilidad.

No lo olvides.

24

El control de los profesionales

Axy y Spot, en su primera edición nos platicaron de unos controles que aparecieron para el NES, el NES Advantage y el NES Max. Sus diseños y ventajas como en el caso del NES Advantage que además de contar con los botones Select, Start, A y B, tenía dos botones adicionales que daban turbo al A y B. En cuanto al NES Max, contaba con una palanca tipo arcadia y botones A y B más grandes con activador de turbo que podías regular según tu conveniencia. Lo más llamativo de este reportaje no eran los controles innovadores del NES sino el lenguaje que utilizábamos al llamar a nuestros lectores "Amiguitos".



Analizando a:

Batman Return of the Joker.

Este fue el primer título de esta sección en nuestro número 2 allá en enero de 1992.



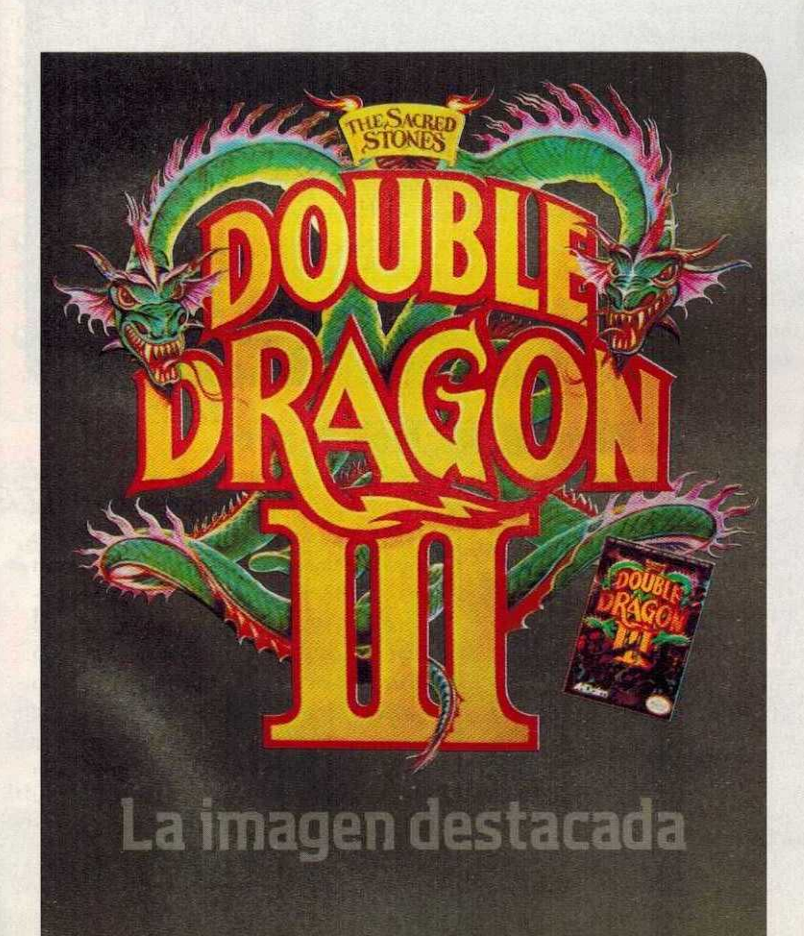
Este fue el artículo de portada, Super Mario World, todo un juegazo que sorprendió por esos gráficos tan impresionantes para su época.

Dato curioso:
Por estos rombos, ahora tenemos ocultos otros en portada.

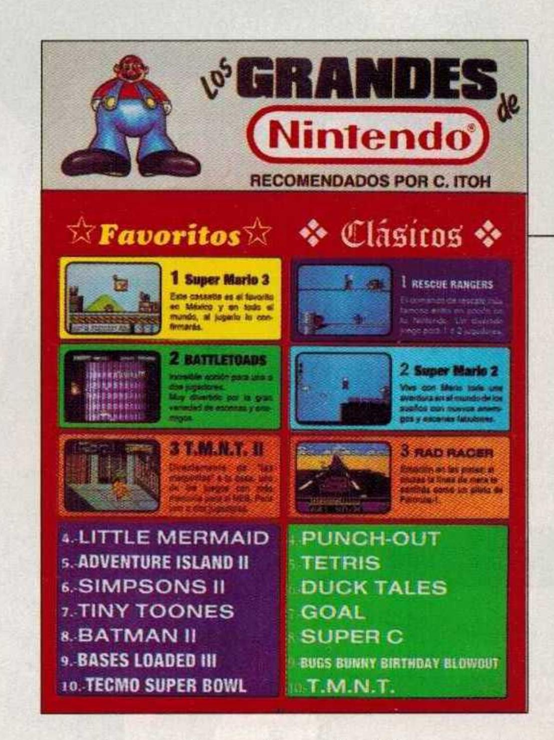


El logotipo de nuestros inicios

Número 1 de los grandes de Game Boy
Super Mario Land



La imagen destacada



Los Grandes de Nintendo recomendados por C. Itoh... ¡qué tiempos aquellos!



ÚLTIMA PÁGINA

MARZO 2006

Ya se nos fue el primer cuarto del año y cada vez nos acercamos más al evento más esperado en la industria del videojuego. Este E3 no pasará inadvertido en lo absoluto, puesto que, por un lado, Nintendo mostrará su carta fuerte, el Nintendo Revolution y obviamente su línea de nuevos títulos que nos acompañarán para el resto del año. Los licenciatarios también prometen entrarle con ganas y es probable –mas nada está confirmado- que nos sorprendan con algún anuncio de sus juegos que preparan para la revolución. Pero antes de aventarte el postre, échale un ojo a lo que tendremos en la edición de abril de Club Nintendo. ¡Hasta el próximo mes!

Naruto: Clash of Ninja (GCN)

Por fin los fans de **Naruto** tendrán una versión interactiva de su saga favorita. **Naruto: Clash of Ninja** es uno de los primeros cuatro títulos que serán distribuidos en América por la compañía Tomy Entertainment, y está enfocado en el estilo de peleas que es la base fundamental de la animación. Aquí encontrarás a todos los personajes clásicos y podrás combatir cuerpo a cuerpo para demostrar quién es el verdadero héroe. El *Cel-Sheding* vuelve a ser pieza clave para dar el aspecto caricaturesco de los escenarios y personajes y se acompaña por un ambiente tridimensional al estilo **Bloody Roar**.

Tetris (NDS)

Un título como éste nunca pasará de moda. Ya lo hemos jugado en su versión de Arcadia y fue un rotundo éxito en el Game Boy tabique, y así sucesivamente. Para el Nintendo 64 pudimos jugar retas de cuatro jugadores; pero es hasta ahora con las ventajas del Nintendo DS, cuando la diversión romperá fronteras al poder participar hasta diez jugadores simultáneos en modo *Download Play* y de dos a cuatro vía Wi-Fi... ¡eso sí será una nueva experiencia de jugar el clásico creado por Alexey Pajitnov! Otro punto importante es que contará con personajes clave de Nintendo que le darán ese toque visual y divertido.

Harvest Moon: Magic Melody (GCN)

El trabajo de una granja es uno de los que más exigen tiempo y dedicación, y si no lo crees, te invitamos a que cheques **Harvest Moon: Magic Melody**. El juego no varía mucho de su estructura original, es decir, se conservan los objetivos principales como elegir un personaje de entre un chico o una chica y así empezar la vida como granjero, con el objetivo de convertirte en todo un experto en el ámbito campirano. Lo interesante es que en esta ocasión, si no cuidas a tu ganado, en las noches podrán ser atacados por perros salvajes, que arruinarán tus planes; así que mantente pendiente de cualquier peligro.




VIEWTIFUL JOE
RED HOT RUMBLE
© 2004 Capcom / Clover Studios
HEAVEN
V-JOE
THE
CLUB
NINTENDO


CLUB
NINTENDO
VIEWTIFUL JOE
Double Trouble!
© 2004 Capcom / Clover Studios